SUPER FAMICOM



徹底攻略本



尖端典藏攻略本系列033

SUPER FAMICOM

雷霆任務

徹底攻略本



尖端典藏攻略本系列033

SPECIAL THANKS ALL OF CONTRIBUTER

Frederick Lancaster
Hans Goldwin
Natalie F.Blakewood
Roid Clive
Ryuji Sakata
Keith Carabell
Yang Meihua

M I L I T A R Y　G U I D E

REFERENCE MATERIALS DATA

2090年度版世界地圖
新國家成立的經緯與歷史
フレデリック的秘手記
2090年度版ハフマン島地圖
新世界史
各種傳單・廣告
生活情報誌月刊ハフマン
ハフマン島旅遊手冊
新時代的軍事兵器全集
神奇機甲開發的歷史
シュネッケ社神奇機甲基本設計圖
工業分布圖神奇機甲製造公司篇
神奇機甲零件製造統計資料
USN軍軍規書第1項
OCU軍連合國防省軍務資料
世界近代兵器大全
ハンス的手提電腦軍事資料篇
USN軍モーガン要塞機密文件
OCU軍隨軍攝影師攝影寫真
ハフマン紛爭極密要人表
OCU・USN國民登記資料
OCU軍發行・在城鎮的生活方式與規律
OCU軍發行・Shop的正確利用法
武器・零件購入導引
軍事用電腦・操作手冊
マロシアム運營委員會發行・規則手冊
OCU軍出擊表明書個人資料
OCU軍士官學校用講義
傭兵部隊手冊、出擊之心得
ヴァンドルグ・パンツァー基礎手冊
OCU軍教本・關於生還戰的行動
神奇機甲步行技巧
OCU軍發行・攻擊全書
神奇機甲駕駛員訓練用教本
零件內藏・狀態記憶錄音機
實戰駕駛員用訓練手記
神奇機甲內藏電腦資料
神奇機甲・武器目錄　2090
神奇機甲・零件目錄　2090
神奇機甲・彩色綜合目錄　2090
神奇機甲・正式實踐導引
2090年コロシアム戰士列表
2090年度版　漫步ハフマン島



CONCEPT
OF MILITARY GUIDE

本書是由存在於ハフマン島上的キャニオンクロウ隊員引用其身邊所能得到的書籍、資料等，共43種訊息資料為參考資料，並且加上キャニオンクロウ的7名隊員予以資料分析、解說所作成的。在ハフマン島上的激戰中，他們同時一一將"現在"這段時間的文化，再加上所有共有的事象、事件所集成的究極「現地之書」。

書號:00199833
ISBN 957-712-902-1
00260
9 789577 129024

FRONT MISSION™

尖端出版
定價:260

雷霆任務徹底攻略本

以下的各問題請在附卡的適當位置上填寫；有了您的合作，才能使我們的下一本書變得更好！

(1)你現在的職業是：①小學生 ②國(初)中生 ③高中生 ④專科生 ⑤大學生 ⑥上班族 ⑦自由業 ⑧其他

(2)最喜歡的遊戲類型：①ＲＰＧ ②ＳＬＧ ③ＳＴＧ ④ＡＣＴ ⑤ＡＶＧ ⑥ＰＺＧ ⑦ＴＢＧ ⑧ＳＰＧ

(3)請問您玩遊戲的態度是：①速戰速決 ②儘量找時間玩 ③有時間就玩 ④細細品味 ⑤看遊戲

(4)請問您選擇遊戲的考慮因素是：①遊戲種類 ②價格 ③製作廠商 ④內容 ⑤雜誌消息 ⑥經人介紹 ⑦店頭展示（可複選）

(5)每月零用錢：①1000元或以下 ②1000～2000元 ③2000～3000元 ④3000～4000元 ⑤4000～5000元 ⑥6000元以上。

(6)擁有主機：①FC ②SFC ③GB ④MD ⑤MD.CD ⑥GAME GEAR ⑦PC-E ⑧PC-CD ⑨PC-SCD ⑩G.T ⑪SNK ⑫IBM.PC ⑬PC-9801

(7)請問本書是在何處購買的？①電視遊樂器專賣店 ②書店 ③統一超級商店 ④其他

(8)您是如何知道本書的？①雜誌、報導、攻略月刊 ②店頭看到 ③朋友相報 ④其他

(9)請問還有那些遊戲需要我們繼續製作攻略本？（請註明機種）

(10)請對本書提出您的改善建議，供我們下一次製作的參考。謝謝！

雷霆任務徹底攻略本

尖端出版有限公司・精緻典藏攻略本系列033

FRONT MISSION™

負 責 人：黃鎮隆
發 行 人：陳希芳
總 編 輯：陳希芳
製　　作：尖端出版有限公司／電玩編輯部
電腦排版：楊惠理
行政管理：廖植華
國際版權：許麗容、張雅慧
行　　銷：葛麗英、劉宜倫
廣告專員：駱英毅
商　　管：蔡崇業
印　　務：陳嘉祥
社　　址：新店市復興路45號4樓

電　　話：(02)218-1582（代表線）
F　A　X：(02)218-2046
總 經 銷：農學股份有限公司(農學社)
地　　址：新店市寶橋路235巷6弄6號2F
經銷專線：(02)917-8022
印　　刷：錦龍印刷實業股份有限公司
地　　址：北縣新莊市五股工業區五工五路五號
法律顧問：北辰著作權事務所　蕭雄淋律師
地　　址：台北市大安區師大路86巷15號1樓
劃撥帳號：05622663
帳　　戶：尖端出版有限公司
售　　價：260元
1995年6月初版發行

FRONT MISSION MILITARY GUIDE ;

ILLUSTRATION / YOSHITAKA AMANO
3D UP & ILLUSTRATION / KOW YOKOYAMA
Original edition first published in 1995 by NTT PUBLISHING CO., LTD.;
Chinese edition first published in 1995 by SHARP POINT PUBLISHING CO., LTD.
本書由日本SQUARE N.T.T授權出版
新聞局登記版台業字第2680號







鳴動。

天野喜孝

Yoshitaka Amano



邂逅。

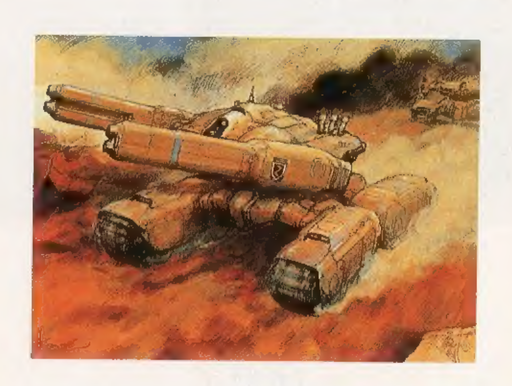
Yoshitaka Amano

Illustration Exhibition

插圖展覽

焦熱。

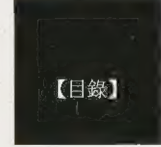
横山　宏
Kow Yokoyama







MILITARY GUIDE





WORLD

第 1 章

【世界】

自從一座小島在南半球隆起之後，整個世界則展開了新的歷史——以 2 大勢力為中心而混亂的世界情勢；以及成為故事舞台的ハフマン島之概要，將透過從事記者フレデリック的親自採訪，揭發充滿陰謀的真相。



在紛爭中動搖的ハフマン島。現在，フレデリック即將把島內發生的各種現象全貌解明。

WORLD OF FORONT MISSION

Conauctor
フレデリック
Frederick Lancaster

INFORMATION



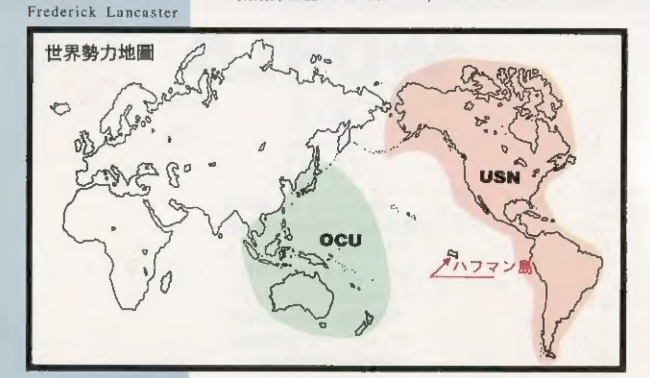
以2大勢力爲中心所構成的世界

西元2090年，世界以爭奪ハフマン島主權之兩大巨大勢力為中心，並且在歷史上佔有一席之地。就在這裡首先要為大家介紹這些國家是如何成立的。然後再找出ハフマン紛爭背後所隱藏的各國家以及其與重要人物之間的秘密。

■世界在ＯＣＵ與ＵＳＮ２大勢力的對峙當中震動不休

【參考資料一「2090年度版世界地圖」】

位於世界地圖中心位置的是オシアナ共同連合。其特徵是以經濟共同體的形式存在。與之相對的，是新大陸合衆國，以廣大的美洲大陸為單一國家乃其特徵。而ハフマン島則剛好位在此２大勢力的中間點，由於ハフマン島的出現，而使２大勢力對立，並且使得世界各國產生出各種利害關係與陰謀。首先，我們必須先介紹２大勢力的勢力範圍，以及紛爭主角——ハフマン島的位置所在。



■藉由２股巨大勢力之成立而使歷史產生變化

【參考資料一「新國家成立的經緯與歷史」】

ハフマン島突然由海底出現了。然後，オシアナ共同連合與新大陸合衆國也隨之成立。時代也開始產生巨大的變化……。在這裡我們將介紹這兩大勢力，以及加上位於オシアナ共同連合北邊的ザーフトラ共和國等３大勢力，是經過什麼樣的經緯或是透過什麼樣的國家背景而誕生的。而在ハフマン島會合的三大勢力，以及其有[illegible]陰謀也將逐漸明朗開來。

Oceana Community Union
OCU
【オシアナ共同連合】



由澳洲、日本及東南亞諸國所構成的共同經濟連合

由於亞洲諸國拒絕了西[illegible]經濟土壤被利用；說得更清楚一點，藉著取得亞洲各國經濟自立的共同連合形式，オシアナ共同連合就是在此目的之下而成立的連合。然而，為了要實現這個目的，ＯＣＵ必須要有豐富的資源與強功的對外交涉能力。於是，包括澳洲的資源與日本的生產技術之經濟共同體計畫立案了。最後，由亞洲諸國所結成的經濟共同體「曼谷經濟帶」與澳洲、日本等３大勢力通過了擁有同列權利的決策，オシアナ共同連合也隨之誕生。連合本部被設置在澳洲的首都坎培拉。但是這段連合路程並不好走，由於民族、思想主義的根深蒂固，共同體要上軌道，還得花上36年的歲月。ＯＣＵ就是在這種情況下誕生的。

United States of the New Continent
USN
【新大陸合衆國】



藉由南北美之統一而誕生的新大陸合衆國

為了要與亞洲諸國的共同體運動相呼應，美國與加拿大也朝著政治面上的融合而開始行動。另外，美國也對多以麻藥等做為外貨收入的南美諸國減少救濟與援助，而且還實施取締非法入境者及密輸防禦政策的強化。由於這些政策的實施，使得中南美諸國陷入比以前更為窮困的窘境。最後，受不了這種貧困狀態的南美諸國首相，於是提出了想與美國合併的計畫。美國在接受了該項申請以後，[illegible]著手與加拿大再建兩國皆有主權的新國家。然後，中南美諸國也向美國提出同樣的申請；就在オシアナ共同連合成立約６年前，美國與加拿大就宣言新大陸合衆國誕生。剩下一部分主張獨立的數國，美國大陸已全部統一，新大陸合衆國也告成立。

共和國

擔負「恆平和調停機構」的舊蘇聯

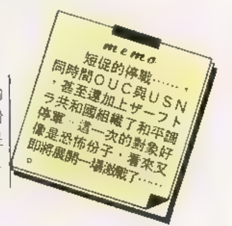
以俄羅斯共和國為中心，集合了隸屬於CIS（獨立國家共同體）的小國家所聚集的俄羅斯地方。但是，由於長期的內戰，再加上得不到俄羅斯共和國的援助，於是CIS各國則發表了完全獨立的宣言，提出了與歐洲、亞洲等各國合併的希望。結果，俄羅斯共和國幾乎失去了所有的產業與權力。但是，在這樣的經濟危機當中，該國總統メルディフスキー在某一天忽然發表了一則駭世宣言。受到ザーフトラ共和國的誕生以及美國、亞洲的國家融合計畫之影響，使得活動被凍結的國際連合，重新以「恆平和調停機構」的名義與俄羅斯共合國一起重生。也就是以「正義與和平」向各國要求資金協助。但是，由於2大勢力成立以後，並沒有發生什麼大規模紛爭，因此目前的資金援助也逐漸減少。

■捲入■連複雜之國際關係中的陰謀

【參考資料—「フレデリック的秘手記」】

以ハフマン島為舞台，展開激烈戰爭的オシアナ共同連合與新大陸合衆國。至於引起兩國戰爭的導火線，當然就是「ラーカス事件」囉！但是，根據フレデリック與恐怖份子接觸而展開的獨自調查看來，引起「ラーカス事件」的第2次ハフマン紛爭當中，OCU對USN這外表看來單純的戰事，在背後還隱藏著相當大的陰謀。

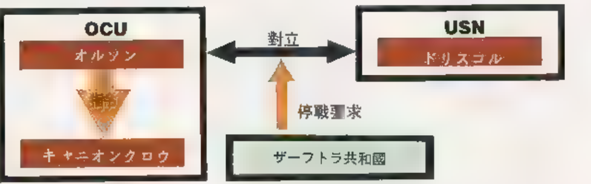
在這裡我們將從フレデリック進行調查時所寫下來的手記，來一窺在ハフマン紛爭的陰影下暗自活躍的國家，以及其人物關係。



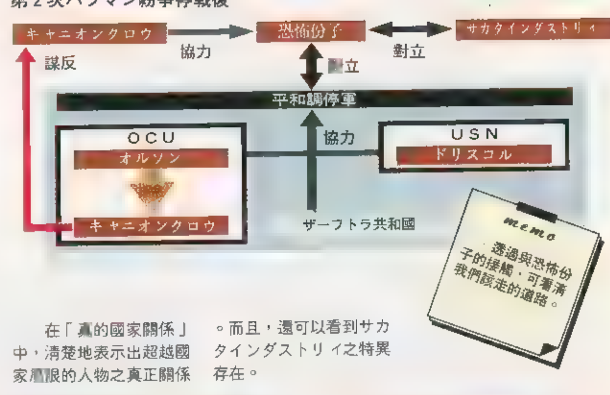
假的國家關係

以下的簡圖為フレデリック稱為「假的國家關係」國家、人物的關係圖。的確在勢力間的鬥爭，由於有ザーフトラ共和國的停戰介入，3者共和的和平調查軍在實施恐怖份子擊退作戰是真的。但是，其實□與超越國家的人物接點並不明朗。

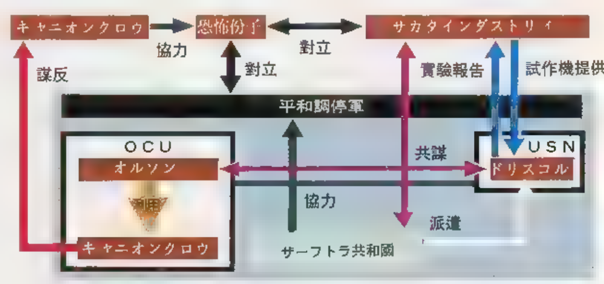
至第2次ハフマン紛爭停戰為止

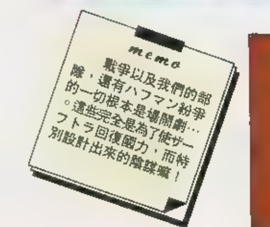


第2次ハフマン紛爭停戰後



在「真的國家關係」中，清楚地表示出超越國家權限的人物之真正關係。而且，還可以看到サカタインダストリィ之特異存在。

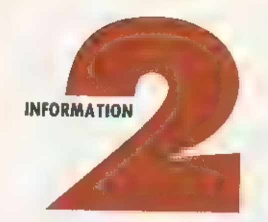




【フレデリック評】

背後有大黑幕在操作

在我所調查的「ハフマン紛爭」這件事時，總覺得有蹊蹺。在很好的時機中提出停戰要求的ザーフトラ，以及サカタインダストリィ等，一定在企畫著什麼陰謀。雖然我目前仍在調查中，但我一定會揭發這個黑幕的！



2大勢力迸出火花的島

OCU軍與USN軍展開激烈戰爭的ハフマン島。雖然這座島很容易被人連想成戰地；但其實在這座島上有豐富的自然景觀，也有繁榮的都市風貌。除此之外，還可看到各式獨自的文化與歷史呢！在這個章節中，我們將以所有能找到的資料做為參考，為大家介紹“人類生活”的ハフマン島。

開往島之東西部的主要陸路要道

【參考資料一「2090年度版ハフマン島地圖」】

在東西較長的ハフマン島上，以各2條的鐵道與高速公路做為主要道路，藉以連接各個都市。另外，其頗具特徵的地方是機場的數量。在這一座小島上面，竟然有4座機場。由此可知ハフマン島的交通網，應該看是有相當的發展才是。

ハフマン島 Huffman Island

位於南緯12度，東經269度，面積為日本5分之1的新島。雖然花了100年的時間才隆起，但由於不是火山島，卻只在100年的歲月出現這麼大的隆起，因此可以算是極為異常的特別。另外，在這座島嶼的南方，有一座名為ロングリバース島，較ハフマン島小。但是，由於這座島被指定為國際保護區域，所以無論是人類的居住、戰鬥行為等都遭到全面禁止。

Huffman Island Data

位置	南緯12度　東經269度
面積	79216平方公里
人口	455萬人【定居者人口】
米生產量	48.2萬噸
蔬菜生產量	78.7萬噸
乳牛	33.5萬頭
肉牛	87.2萬頭
豬	485頭
漁獲量	93.2萬噸
石油產量	216.3千公升
天然氣產量	12億5820.3萬立方米

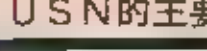
Scoop! フレテリック的超級獨家新聞

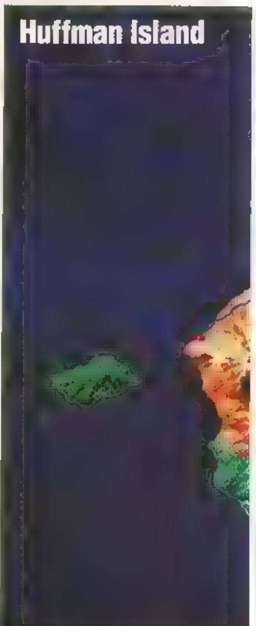
萬惡的根源在國際保護指定區ロングダリハース島滋擾

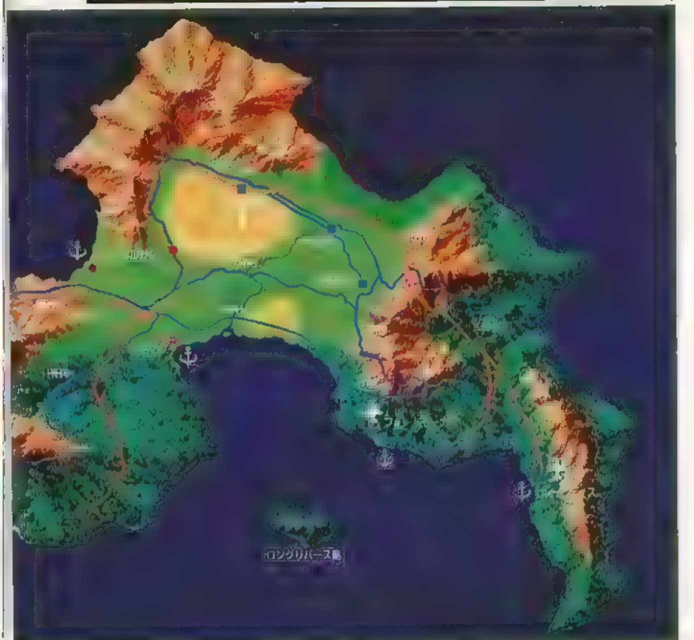
ザーフトラ、サカタインダストリィ……在紛爭的背後進行著神秘陰謀。而現在引起我注意的地方就是ロングリバース島。在那座禁止進入的島上，到底在進行著何種重大的事件呢？我一定要潛入島上，親眼揭發這項事實。

鐵路
EHL：東ハフマン線
WHL：西ハフマン線

公路
HH：ハフマン高速公路
HF：ハフマン公路


機場
港
OCU的主要都市
USN的主要都市





■隨■戰爭的火神而由海底出現的島嶼

【參考資料—「新世界史」】

新世界年表

1995	國連機發現了開始隆起的ハフマン島。同年，畫歸■連管理之下
2005	■EC諸國統合而誕生「歐洲社區」。
2015	「ザーフトラ共和國」誕生
2020	因南北美大陸統合而誕生「新大陸合衆國」。同年，脫離■連
2021	ザーフトラ共和國設立恆平和調停機構與平和調停軍
2025	WAW試作1號機開發
2026	因亞洲、大洋洲總合而誕生「オシアナ共同連合」
2030	非洲大陸共同國家計畫發表
2040	WAP（神奇機甲）誕生
2065	ハフマン島隆起鎮靜化。OCU與USN兩大勢力開始進駐
2070	OCU與USN之間勃發第1次ハフマン紛爭
2071	OCU與USN簽訂禁止在ハフマン島內放置核兵機器的「ハフマン條約」
2072	由於ザーフトラ共和國指揮的PMO之介入，歷時2年半歲月的第1次ハフマン紛爭終結
2090	OCU與USN之間勃發第2次ハフマン紛爭

在記的年表為1995年由■連機發現ハフマン島以後的歷史年表，也被稱做新世界年表。由這一張年表，你應該可以清楚地看出自從ハフマン島隆起之後，世界情勢所■生的激變。統合EC諸國而結成的歐洲社區；轉變為ザーフトロ共和國的舊蘇聯；還有變貌為巨大國家的オシアナ共同連合與新大陸合衆國的登場。而且，從2大勢力在2065年進駐ハフマン島開始，5年後即展開了■1次的ハフマン紛爭。另外，開始進駐的那一年，神奇機甲也已經被開發出來了！這一點希望各位能夠特別注意。

Scoop!

フレデリック的■級獨家新聞

第1次ハフマン島紛爭終結

在第1次ハフマン紛爭停戰時所締結的調停文書當中，清楚地記載著以下的停戰妥協案。"要由地球上的見解來判定ハフマン島是屬於OCU或USN，是相當困難的。所以，禁止任何獨占ハフマン島的行為。"——也就是說，希望兩國能以和平方式共同分享島上的利益。

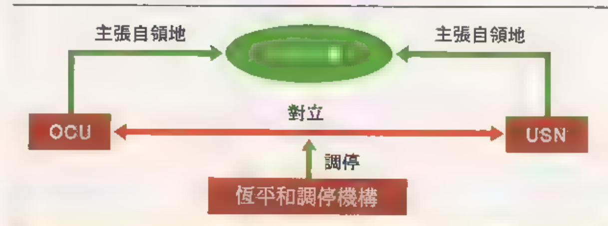
■小島所帶來的利益引起了第1次ハフマン紛爭

【參考資料—「新世界史」】

第1次ハフマン紛爭的原因在於各國的調查團發表了在ハフマン島上蘊藏了非常豐富的地下資源。然而，聽到這項發表之後，立刻展開進駐行動的就是OCU與USN了。ハフマン島原本就處在對於2大勢力十分敏感的位置上，所以馬上開始了領土權的主張爭奪，最後終於爆發了這一場ハフマン紛爭。



第一次ハフマン紛爭勢力圖



Scoop! フレデリック的超級獨家新聞

獨家公開「ハフマン條約」之原文！

年表中所提到的「ハフマン條約」，在這裡我將簡明扼要地介紹其中的一部分原文。

"島內所存在的大自然環境對於環境日漸破壞的近年而言，是一項貴重的財產。所以我們在此宣言，在紛爭時，我們全面禁止使用會造成重大環境污染的任何兵器。"

——也就是說，在ハフマン島上完全禁止使用所有的核武或生化武器。但是，為什麼不乾脆停止這場紛爭呢？



急激地隆起而形成前所未見的地形

【參考資料—「2090年度版ハフマン島地圖」】

以罕見速度隆起的ハフマン島，實際上是由多彩，而且極為特殊的地形所形成的。當然、在長期的紛爭當中，兩軍也會以各式各樣的地形為舞台而展開戰爭。所以基於這個因素，你必須要確實把握下次的戰地會是什麼樣的地形、位於何處等事項。在這裡我們以等高線地形圖做為參考資料，藉之向大家解說地形的分布狀況。另外，我們也將由地形的影響來看ハフマン島的寒暖之差，並且配合氣候分布圖，為大家做一併說明。

ハフマン島地形圖

森林與沙漠接鄰的獨特地形

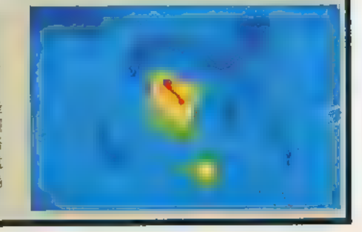
南部為叢林地帶，相對地北側的高地就比較多：以成為島上水源，標高944公尺的ウェイン山開始，連接著較低矮的山。另外，沙漠與叢林共存也是相當值得注意的一點。



ハフマン島氣候分布圖

島中央為灼熱大地

由島所浮出的位置即可知道，ハフマン島是如假包換的南洋國度。但是，島全體並非完全覆蓋著叢林地帶。這隆起時，由於原來活在島中央的海水湖因上升乾涸而形成了現在的沙漠地帶。所以，也有人將這裡稱為「小澳洲」。這完全是因為受到地形的影響，而使得島全體的氣候類似澳洲的原故。



與戰爭毫無關係的島民孕育出獨自的文化

處於紛爭當中的ハフマン島。但是你也可以在島上的隨處看到，與戰爭無關而發達的獨自文化。這一些所謂的獨自文化，多半是以人類生活所不能欠缺的食、衣、住為基本而孕育而生的。由於被稱做文化，因此你可能會認為它完全與外來事物無關吧！但是它確實是由移入原本空無一物的島上之人們長年的努力的形成，並且加以發展開來的。我們將在這裡由其中選出3項目，並且參考各種資料，加以分析，再向各位提出報告。

FOODS

由餐廳到簡餐店 多姿豐富的食生活

【參考資料—各種傳單廣告】

在這裡你可以到餐廳去用餐，而且也能夠吃到零食點心，可見島上的食生活是非常豐富的。我們接下來將由廣告等處挑出幾項最引人注意的"食"。

【陽民茲】

ハフマン島上著名的家庭餐廳

以三顆椰子樹的圖案做為其招牌記號的家庭餐廳。新鮮的蔬菜、海鮮或肉料理等，豐富的菜單很受人歡迎。

【天堂漢堡】

以份量多而著稱的漢堡店

為ハフマン島上最具代表性速食店。很受年輕人歡迎。



【島嶼可樂】

ハフマン島限定販賣的可樂

雖然同樣是在世界各地都能買到的可樂，但你卻可以在ハフマン島看到前所未見的獨創設計。有瓶子與鋁罐等2種類。



【史奇帕茲】

可以當做緊急口糧的 糖果點心。

為高卡路里的糖果棒（垃圾食物）。平常雖然多被拿來當做零食來食用，但是遇到萬一時，就可以將它當成緊急口糧。是很受軍人喜愛的商品之一。



MARKET

日常生活不能缺少的市場
【參考資料—「生活情報誌月刊〃〃〃〃」】

對於島民的生活而言，超級市場是他們為了要得到必需品所不可或缺的店。在島上當然存在著各式各樣的市場，但我們在這裡要大家介紹的是ハフマン島上一處較為獨特的店鋪。



【太平洋購物中心】
擁有獨特的宣傳口號

太平洋購物中心是一處集合了許多小型店舖的綜合購物中心。它的宣傳口號是「歡迎光臨太平洋購物中心！除了您愛車的停車場外，我們還為您準備了神奇機甲的停放空間。」除了販售生活上不可或缺的日用品外，還有販售一些非常獨特的寶物喔！

REAVEL

南海的渡假勝地島嶼—ハフマン島
【參考資料—「ハフマン島旅遊手冊」】

在紛爭開始之前，ハフマン島的觀光事業是非常繁盛的。但是，由於受到紛爭的影響，觀光客也逐漸減少。就讓我們來看看目前景氣逐漸變差的旅行業近況吧！



在開始進駐的數年後，最先在ハフマン島繁盛起來的就是觀光業。其受歡迎的程度，與世界上的幾個海島渡假地不相上下。但受到紛爭的影響，觀光事業也瀕臨經營的危機。目前他們只好專注於旅遊手冊的製作，希望能再吸引觀光客的前來……。

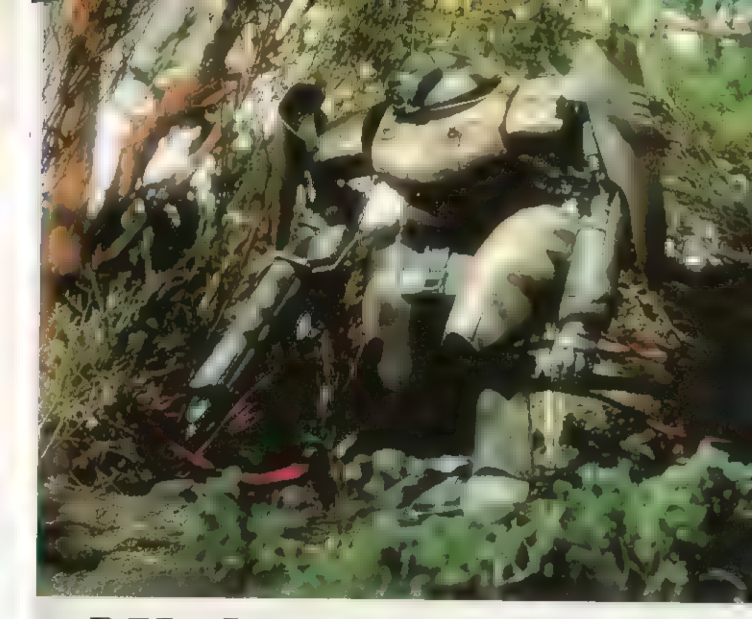
【ハフマン島旅遊海報】
因紛爭而瀕臨慘況的旅行業者



【フラデリック辭】

如果沒有紛爭的話，這裡會是很好的地方

加上我的獨自調查，以各種角度為大家介紹了ハフマン島。如果沒有紛爭的話，相信這座島嶼一定是處相當適合人類居住的地方。氣候好，自然景色也很美，整個島嶼充滿了活力…。但是，在這麼美的島上，サカタインダストリィ或者是ドリスコル一行正在從事著什麼恐怖陰謀卻是如假包換的事實！其實我還想將ハフマン島更為深刻、黑暗的部份介紹給各為……。總有一天我一定會將事實揭發出來的！



MILITARY AFFAIRS

第2章

【軍事】

神奇機甲的製造，由世界上著名的幾家武器製造商瓜分市場——新時代的戰鬥兵器神奇機甲的全貌以及由2大勢力所構成的軍事力等，將由天才情報員ハンスゴルドウィン透過龐大的資料來為各位詳細說明。

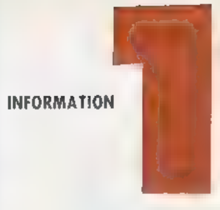
軍隊與軍事力

受到青睞的神奇機甲，還有活力十足的軍事產業資料，都逃不過ハンス的情報網！

AMRY & MILITARY STRENGTH



Conauctor
ハンス
Hans Golawin



INFORMATION 1

新時代的戰鬥兵器—神奇機甲

自從第1次ハフマン紛爭以來，神奇機甲就一躍成為令人注目的新時代武器。在這裡我們將對「神奇機甲」長期的開發歷史、構造以及詳細方法等，以開發製造商的資料為基礎，由各種角度為各位做徹底分析。就讓我們來一探神奇機甲的世界吧！

■神奇機甲的出現改變了戰爭的歷史

【參考資料—「新時代的軍事兵器全集」】

目前，在世界上逐漸被各界評價為最有力的武器的，就是我們以下所要介紹的神奇機甲（ヴァンツアー）。其正式名稱為ヴァンドルングパンツアー。各零件皆採經化學反應而高速硬化、軟化的材料，並且成功地再現其近似動物與人類的動作。而且還以過去兵器所沒有的爆發力與機動性自豪呢！其有效性在第1次ハフマン紛爭即可得到實證。特別是投入戰爭中，比起戰車要更具效果。

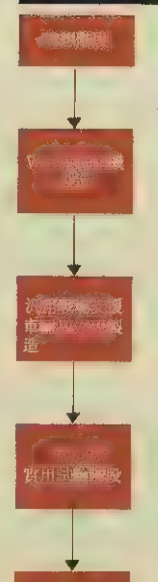




■USN希望能加速神奇機甲的開發

【參考資料—「神奇機甲開發的歷史」】

神奇機甲在目前已經成為OCU軍與USN軍在ハフマン紛爭中所不可或缺的兵器。但是，要達到實用化的程度，之前得經過長時間的改良，所以目前要普遍使用仍有相當多的障礙。因此我們接下來將一邊回顧神奇機甲的開發歷史；同時也要為大家介紹由德國開始製造的神奇機甲，是如何普及到OCU與USN來的經過。這也是了解神奇機甲的第一步。

開發階段	開發插曲
	德國ヴァレンシュタイン大學的ランドルト教授由シュネッケ社接受資金援助後則開始研究開發。但是，由於當時預定用在神奇機甲身上的傳動裝置評價很高，即使シュネッケ社所提出的「和人類動作一樣的作業機械」構想有實用化的可能，卻被認為不可能賣得出去而一笑置之。 ランドルト教授著手開始製作神奇機甲的五年後。シュネッケ社靠著自社單獨的資金，完成了可算是神奇機甲的試作型——ヴァンドルングヴァーゲン（WAW）。同時，他們也著手向德國以外的諸國提出販售與資金援助的要求。但是，由於目前的WAW無法做出比作業機械更加高竿的工作，因此無法順利地得到諸國的援助。 WAW發表後的1年，USN的軍事製造商——ディアブルアビオニクス社與シュネッケ社進行接觸。這次接觸的主要目的在於該社受USN軍所託，想要開發以處理新型地雷為目的而裝備上機械手臂的極限作業車輛，因此考慮到是否能應用WAW的技術來助他們一臂之力。接受這項提議的シュネッケ社，以WAW可以當做對步兵用的輕戰鬥車輛予以回應；並在數日間開發了汎用戰場支援車輛的試作機、 被命名為パロット（真理之意）的WAW試作機，是一款以前傾姿勢的形式，在其大型肩膀之上付有包含的關節的手臂，並且還裝備上5隻手指的機械。 USN軍即馬上實施以パロット做為地雷處理專用機的評價工作。結果，該機表現十分良好，而且還發揮了過剩的性能。藉此，パロット的性能雖被認同，但卻發生了重大問題。由於其價格過高，所以之後數年的開發都處於平行線的狀態。 為了要解決價格問題，シュネッケ與ディアブルアビオニクス兩社分別由零件世界通用規格「MULS（Multi Unit Link System」的提出而計畫減少機體本身的生產費用。因此，WAW開發又上軌道；軍部內為了要與之前的WAW有所區別，所以才有神奇機甲這個名稱。



■詳細介紹ハフマン紛爭中的主要神奇機甲
【參考資料一「シュネッケ社神奇機甲基本設計圖」】

透過將各零件都看成是個個體，而實現了零件的完成規格化，使得目前神奇機甲的開發工作更上一層，而且速度也越快。在這裡，我們將藉由把個規格統一化，而佔有最基本且重要地位的シュネッケ社所提供的身體透視圖，來為大家說明神奇機甲的構造。由於各社所製造出來的神奇機甲具有各式各樣的形狀，所以和這張透視圖的外形多少有點差異；但是請各位記住其大致規格幾乎與這張圖相同。特別是關於球關節的形狀，為了使各社的零件都可以互換，所以無論是哪一種外形，所使用的球關節幾乎完全一樣。

雷達感應器

360度的監視用雷達。除了擁有神奇機甲的熱源探知性能以外，還內藏了無線天線。

頭部

內藏了可使戰鬥力提升的電腦。這裡可以算是神奇機甲的心臟地帶，很重要。

正面攝影機

為可以切換一般攝影機（等倍～36倍）、暗視攝影機與熱感攝影機（表示熱源用）之攝影機。

引擎發動機

基本上裝備在腰的附近，並且還搭載了氧氣引擎。另外，使之發電的電力，也可以由發電電池來加以蓄電；所以就算引擎停止之後，還可以利用這個發電電池所積蓄下來的電力，予以供給之後，使引擎重新啟動，神奇機甲也就能再次活動起來，相當方便。

集音麥克風

可以捕捉周圍360度的聲音，裝備於頭部兩側。

側視攝影機

可以由等倍放大到36倍的側視用一般攝影機。

駕駛艙

除了配備有操作用把手、儀板類以及4台監看器以外，還收容有黑盒子。

球關節

為手臂、腳等各關節的結合部分，在其周邊還裝備了許多關節動作用的傳動裝置，也是各型機甲最類似的部份。

■公開神奇機甲的基本構造以促進軍事產業的發展
【參考資料一「シュネッケ社神奇機甲基本設計圖」】

一般來說，所謂的神奇機甲是架擁有人型的形態，全高６公尺左右的兵器。但是，在其中也有一些巨大型機；或者是一些製造出能夠在特定的地形上發揮效果，而擁有履帶或輪胎等特殊形狀的腳之機器；所以神奇機甲的實際大小會依照各零件的裝備狀況，而產生相當大的不同。我們在此所介紹的使用詳解是參考シュネッケ社在開發初期階段所做的發表。

全高	６公尺（平均）
重量	25噸（平均）
動力	發電電池＆氧氣引擎
載員	１名
基本構造	由身體、手臂、腿等３部分零件組合構成。 另外，還可搭載使性能提升的附屬零件之電腦。
武裝	武器在各腕、肩各有一副；另外還可在背面裝置特殊裝備（背裝備）。
腕武裝	〔槍砲、格鬥用武器（トンファ等）〕
肩裝備	〔導彈發射器、盾〕
背裝備	〔寶物裝備、附有攻擊寶物射出機能的裝備〕

HACK!
ハンス的極秘資料
神奇機甲專門用語解說

【傳動裝置】

這是變換能量或電氣信號等機械化動作的裝置。１台平均有600個左右。

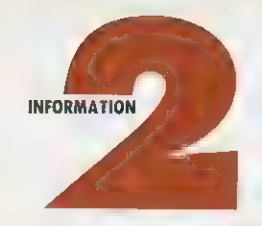
【發電電池】

此為21世紀中急速進步下所開發出來的電池系統。其蓄電量很龐大且使用時間長。

【ハンス評】

神奇機甲為急速發達兵器之一

神奇機甲可以說是近代兵器中的最高傑作。不過，其開發過程可說是歷經千辛萬苦的樣子。雖然經過了這麼多的難關與瓶頸，神奇機甲之所以能在短暫的時間內急速地發達並且普及，シュネッケ社與ディアブルアビキニクス社所致力地提倡世界共通規格，而且不獨自製造、販售的市場，應該是其發達的主要因素。但是，也許最重要的因素，是為了戰爭而使道具發達之人類強烈的鬥爭本能吧！



供給神奇機甲的18家製造公司

透過神奇機甲的零件規格化，使得各國的軍事製造商陸續地加入市場。由於每家公司都有其各自擅長的地方，因此即使光看製造零件的一部份，都可以在其中發現各種特徵。我們也將在下面為大家整理介紹世界各地的神奇機甲製造商。

ＥＣ諸國

1 センダー社
2 シュネッケ社
3 トロー社
4 バザルト社

ザーフトラ共和國

5 ドミトーリ公社

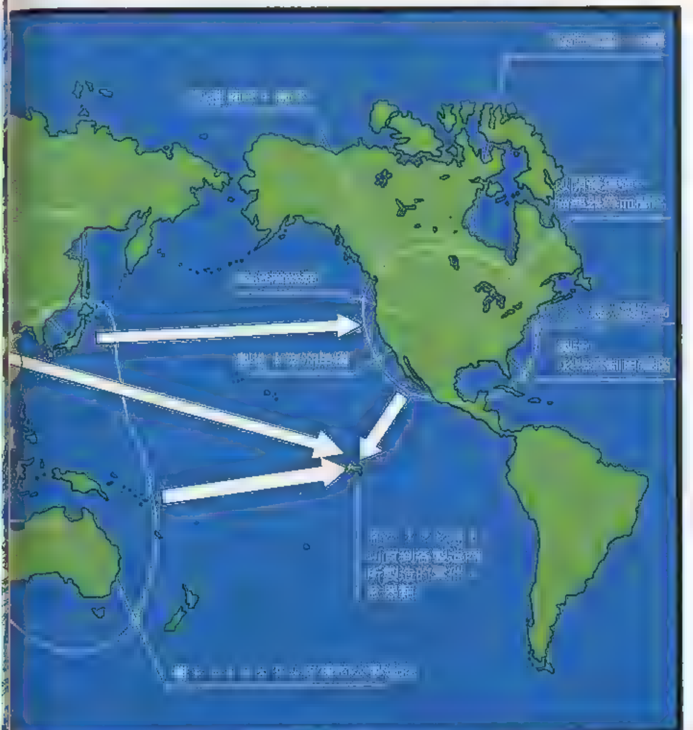
ＯＣＵ

6 サカタインダストリィ
7 イグチ社
8 パベール社
9 ヴァンタム社
10 ジェイドメタル社
11 レオノーラエンタープライズ

ＵＳＮ

12 フレイマン社
13 ホープライズ社
14 チャレンジ＝ボールド社
15 ファイアバレー社
16 ディアブルアビんニクス社
17 ヴィンス社
18 リムアーズ社





[illegible]將神奇機甲製造公司集中於戰爭當事國

【參考資料一「工業分布圖神奇機甲製造公司篇」】

有一些廠商致力於ＭＵＬＳ－Ｐ規格以外的大型神奇機甲之製造；也有一些致力於武器開發與製造的廠商——就是像這樣，18家製造商都各有其擅長的分野。在以下的圖中，除了表示出這18家公司的所在地與其特徵以外，我們也將在地圖上同時介紹製造出來的零件之主要流通管道。

■兵器製造商因[illegible]品的世界共通規格化與陸續加入

【參考資料—「神奇機甲零件製造統計資料」】

製造神奇機甲的軍事製造商，除了ＯＣＵ與ＵＳＮ以外，還[illegible]在於開始開發神奇機甲的德國，以及其他歐洲諸國，另外，在此我們要特別提到的是日本的サカタインダストリィ。它是ＯＣＵ境內唯一販售兵器給敵國ＵＳＮ的軍火製造商。接下來我們將介紹各家公司的相關檔案。

■神奇機甲製造公司一[illegible]

1 センダー社（ＥＣ　英國）
也是英國少數的幾家飛機製造商之一。也製造ＭＵＬＳ－Ｐ規格外的大型汎用機，也有[illegible]機種經ＵＳＮ採用。


2 シュネッケ社（ＥＣ　德國連邦）
為神奇機甲前身的ＷＡＷ之開發製造商。目前與ディアブルアビオニクス社合作生產全部零件。


3 トロー社（ＥＣ　法國）
原為開發[illegible]車底盤的製造[illegible]。還擁有開發神奇機甲用的履帶[illegible]部零件的實績。


4 バザルト社（ＥＣ　義大利）
[illegible]大利唯一的神奇機甲攻[illegible]專門企業。以便宜著稱。



5 ドミトーリ公社（ザーフトラ共和國）
ＣＩＳ時代時，為被稱之ドミトーリ設計局的戰車開發機關。主要製造平和調停軍專用的神奇機甲。

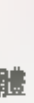

6 サカタインダストリィ（ＯＣＵ　日本）
為新興的神奇機甲開發企業。[illegible]然開發全部的零件，但近年來因[illegible]電腦性能[illegible][illegible]而廣受好評。


7 イグチ社（ＯＣＵ　日本）
雖然是以製造機關砲為主的製造商，但擁有販售アーマーリペア等輔助用品於全球的實績。


8 パペール社（ＯＣＵ　馬來西亞）
由[illegible]造戰車用徹甲彈而變革為神奇機甲專用武器[illegible]造的廠商，以加農砲、鋼管槍的製造為主。


9 ヴァンタム社（ＯＣＵ　澳洲）
為ジェイドメタル社的子公司，進行神奇機甲武器[illegible][illegible]造的廠商。



製造所有零件

製造腿部

製造大型神奇機甲

製造身體

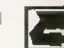
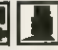
製造電腦
製造手臂

製造武器



10 ジェイドメタル社（ＯＣＵ　澳洲）
ＯＣＵ最早加入的神奇機甲製造商。在ＷＡＷ時代也曾和ＵＳＮ的企業進行過共同開發。


11 レオノーラエンタープライズ社（ＯＣＵ　澳洲）
為ＯＣＵ境內僅次於ジェイドメタル社的大廠商。但是，[illegible]近有點敵不過低價的歐洲[illegible]造神奇機[illegible]。


12 [illegible]（ＵＳＮ）
為ＵＳＮ加拿大地區的神奇機甲廠商。以[illegible]造腳部與手臂的零件為主。



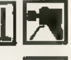
13 ホーブライズ社（ＵＳＮ）
和英國的センダー社一樣，同為致力於開發ＭＵＬＳ－Ｐ規格外的大[illegible]神奇機甲之廠商。


14 [illegible]レシジューボールド社（ＵＳＮ）
專門製造神奇機甲的電腦、身[illegible]部份以及武器的廠商之一。



15 ファイアベレー社（ＵＳＮ）
以製造神奇機甲專用的機[illegible]砲為主的廠商。另外也同時進行鋼管槍與火箭筒的開發。

16 ディアブルアビオニクス社（ＵＳＮ）
為ＵＳＮ最大的神奇機甲製造廠商。製造30%的ＵＳＮ主力神奇機甲。



17 ヴィンス社（ＵＳＮ）
以進行武器開發為主的廠商。火箭技術與アビオニクス相當，以導彈與瞄準器的開發聞名。


18 リムアーズ社（ＵＳＮ）
神奇機甲專用武器的綜合廠商。另外也製造火器管制用電腦。

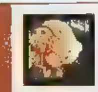

HACK!

ハンス的極秘資料

サカタインダストリィ的電腦很可疑？

我們上面所介紹的神奇機甲製造商一共有[illegible]家。事實上，其他還有許多從事零件製造的廠商，[illegible]由於[illegible]這18家公司比起來，無論是規模或知名度都不高，因此就連ＯＣＵ與ＵＳＮ都不予以採用。而在這裡所介紹的18家公司當中，我覺得最值得注[illegible]的就是サカタインダストリィ的電腦分野。雖說透過戰爭會使製造技術進步，但是サカタ製的電腦實在已超過應該的進步範圍。我[illegible]覺得其背後有什麼內幕似的？

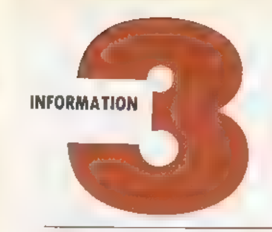




【ハンス評】

戰爭果真是個賺錢的好機會！

我們在上面雖已將存在於世界各地的主要神奇機甲零件製造公司的特徵介紹各位；但是如我們看到各廠商的發展情形，相信大家一定可以發現戰爭的確可以為一些人帶來財富。在我們所介紹的18[illegible]公司當中，大廠商生產各種零件，而中堅以下的企業則採專注於生產某種零件的製造體勢。每一家公司都各具其特徵。結果他們還不是利用戰爭來發大財的“一丘之貉”。



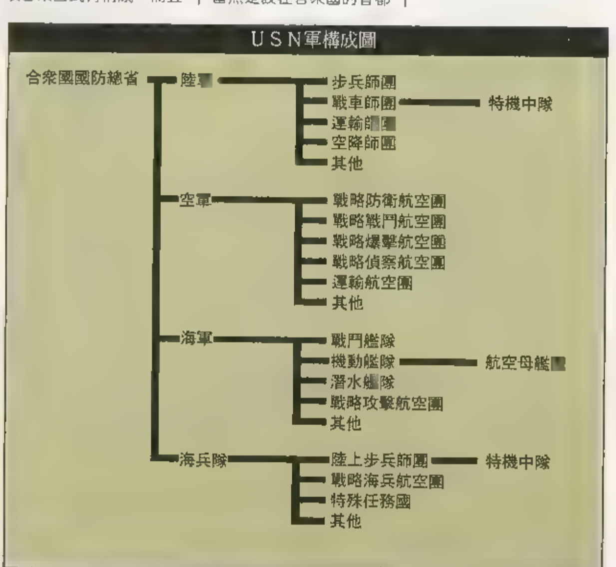
2大勢力的軍事力比較

以ハフマン島為舞台的2大勢力主權之爭。為了要獲得勝利，兩者都各擁有其強力的軍隊。在這裡我們將比較USN、OCU兩軍的軍事力，並為大家做介紹。

■國家統一依美式軍隊而促進再編成

【參考資料—「USN軍軍規章第1項」】

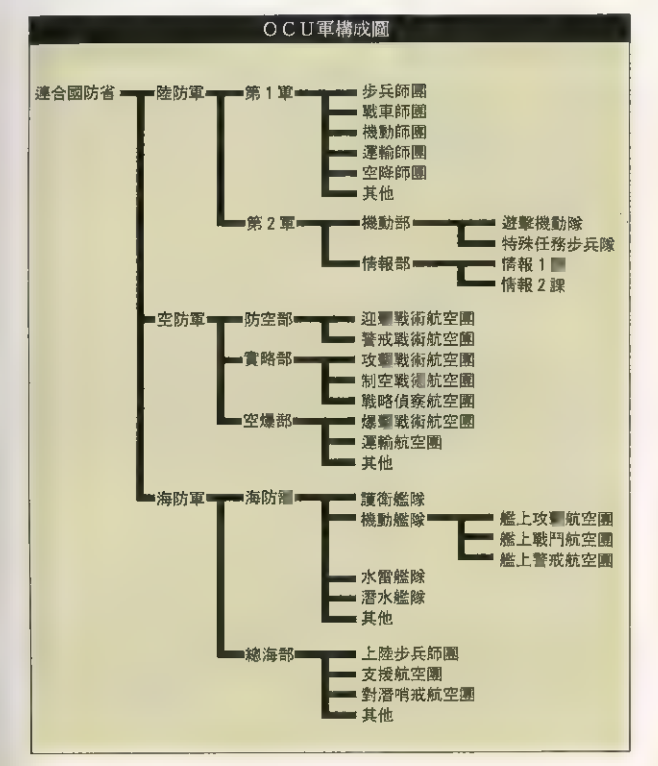
基本上以美國合衆國的軍隊構成為基礎而設立的USN軍。除了合衆國以外地域的軍隊，全部都以合衆國式再構成，而且合衆國軍還對兵士們進行再教育的徹底政策，急速地鞏固了USN軍的構成。至於國防總省的本部，當然是設在合衆國的首都華盛頓，透過這個本部所下的指示，OCU的陸軍、空軍、海軍與海兵隊能夠隨時出動，機動性極高。



■OCU以詳細的軍事構成來進行國家防衛

【參考資料—「OCU軍連合國防省軍務資料」】

オシアナ共同連合成立以後，除了各國的軍隊（包括日本的自衛隊）以外，有必要成立以共同連合為中樞的軍隊；結果，即設立了OCU軍。統括OCU軍的連合國防省為共同連合的第4省（其他的3省為連合外務省、連合內務省與連合經濟省）；其本部就設置在新加坡的境內。除了各國所有的軍隊以外，還有OCU的陸海空之軍配備在每個國家。



與神奇機甲一起驅馳戰場的兵器

【參考資料—「世界的近代兵器大全」】

在ＵＳＮ與ＯＣＵ兩軍的ハフマン紛爭當中，神奇機甲好像一隻獨秀，但是在現實的作戰行動中居於中心地位的仍是以前的一段兵器。而其中的代表武器就是下記的６種兵器。它們分別是空中戰用的戰鬥機、爆擊機，還有地上戰用的戰車、突擊砲。另外，專門使用在警備或指令傳達等時用的裝甲車或吉普車。以下我們將一邊比較２軍的武器，一邊為大家做介紹。

ＵＳＮ軍		ＯＣＵ軍

【戰鬥機】
為戰鬥主力的最新銳戰鬥機

雖是最新銳的戰鬥機，但在ハフマン島並沒什麼實戰配備。

在主翼裝備多數導彈。

以巨大導彈射擊敵部隊。

【爆擊機】
也可以運輸神奇機甲

也用於運送神奇機甲或降落傘降下時等的爆擊機，用途很多。

圓滑的外型為其特徵。

配備多數引擎口。

【戰車】
在ハフマン紛爭中的主力兵器

雖然目前神奇機甲已經被開發了，但它仍然是主力兵器的戰車。

厚重裝甲可抑制損害。

考慮水陸兩用的低重心。

HACK!
ハンス的機密資料

因宇宙開發而引起戰火的兩軍

ＯＣＵ與ＵＳＮ兩軍仍為主權之爭而展開熱烈激戰，但是除了ハフマン島以外的地方，似乎也被這場戰火波及到。而這一個地方竟然就是宇宙！看來他們並沒有忘記向次世代邁進的宇宙計畫。但是，我們這一次無法看到這場宇宙之戰。



ＵＳＮ軍		ＯＣＵ軍

【裝甲車】
以都市警備之身份活躍

耐久力非常高的車，使用在市內的警備或是作戰指令上。



車高較底的６輪車。

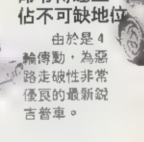
裝備兩艇對空用發射器。

【吉普車】
命令傳達上佔不可缺地位

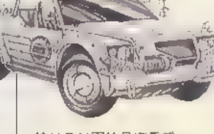
由於是４輪傳動，為惡路走破性非常優良的最新銳吉普車。



擁有與小手推車接近的型式。



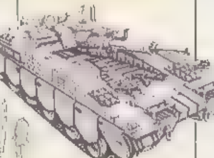




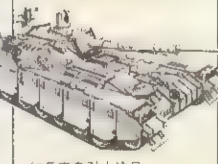
較ＵＳＮ軍的具有重感。

【突擊砲】
和戰車一起在戰場出擊

主要在戰火火激烈的最前線活躍的兵器，用來支援戰車隊。



由粗重砲■發射強力的砲彈。



細長車身引人注目。

■轟動戰場的ＯＣＵ與ＵＳＮ之精銳部隊

【參考資料—「ハンス的手提電腦軍事資料篇」】

在ハフマン島的戰鬥中，投入適應各種地形環境的神奇機甲是比較有利的。為了接受這個事實，ＯＣＵ與ＵＳＮ兩軍都致力於神奇機甲的配備，但是保有台數的比率是３比７，明顯地表示出對於ＯＣＵ不利的資料。將此事態看得十分重的ＯＣＵ，特別集合了許多優秀的駕駛員，結成了以神奇機甲為主力的傭兵部隊。為了與其對抗，ＵＳＮ軍也選出最強的機動部隊。



ＯＣＵ軍

ＯＣＵ陸防團
第２軍
機動團遊擊機動隊
第１部隊
「キャニオンクロウ」

第２次ハフマン紛爭時所組織的傭兵部隊

在第２次ハフマン紛爭爆發之後，ＯＣＵ就結成了全員都是神奇機甲的遊擊機動隊。由於在ハフマン島上的地理環境，能夠使用零件組合，並且可以與各種地形對應的神奇機甲，要比原來使用的野戰車或步兵部隊來得有利，這一點是在以前的戰鬥中就已清楚地證明出來的事實，當然這也是ＯＣＵ結成這隻遊擊機動隊的要因。這隻遊擊機動部隊的目的並不是像一般的機動們團那樣在壓制都市或各戰略據點；他們主要的任務是在各種戰況之中，儘量地去擊滅敵人的部隊。由於這隻部隊的任務十分地危險，所以有關隊員的召集是採傭兵制度，由ＯＣＵ內外的廣大地域，應徵能夠操作神奇機甲的駕駛員。由ＯＣＵ陸軍大佐グーリーＢ、オルソン所召集的隊員們所結成的第１部隊，即被命卻為“キャニオンクロウ”。



ＵＳＮ軍

ＵＳＮ陸軍
戰車師團特機中隊
前線都市防衛部隊
特殊小隊第64機動戰隊
「地獄の壁」

使用「デルタアタック」來襲的ＵＳＮ軍精銳部隊

面對ＯＣＵ軍遊擊機動隊“キャニオンクロウ”的快速進擊，ＵＳＮ軍也開始產生危機意識。為了要與這隻“キャニオンクロウ”對抗，ＵＳＮ軍馬上以其最強的機動部隊之精銳們，組成了第64機動戰隊，通稱“地獄之壁”，並且決定派遣他們與“キャニオンクロウ”相對抗。這個所謂的“地獄之壁”是由ＵＳＮ軍中選出的６名精英份子所組成的，他們操作神奇機甲時，熟練得像操作自己手腳一般，可將其性能發揮出120%以上。然而，這隻“地獄之壁”就在“キャニオンクロウ”所預定的進攻路線上等著他們，並且屢次擊敗ＯＣＵ正規軍，其令人恐懼的戰鬥能力在經過ＯＣＵ軍的分析以後發現其戰力與２個ＯＣＵ機動師團相當。他們所使用的戰法即是以２人為１組，由３方向進行攻擊，這種方法就叫“デルタアタック”。

HACK!
ハンス的極密資料

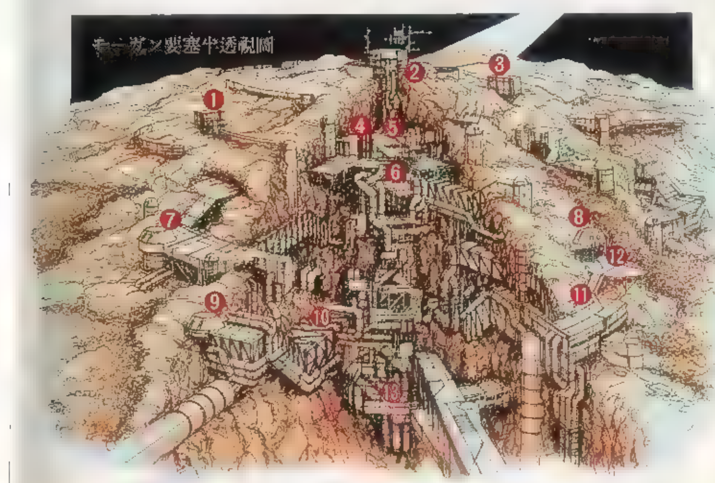
所屬ドリスマル下的神秘部隊

在我們調查ロイド拜託我的カレン行踪時，就聽到了一個以前從來沒有聽說過的部隊名稱。這隻部隊就叫做「ニルバーナ機關」。即使是我這個被稱為天才情報員的漢斯，也完全沒有任何線索。就完全查不到有關這一個機關的情報。總之，我發現那個神秘男子ドリスマル好像和這隻部隊有關係。如果這件事能調查清楚，那麼卡達的行踪也應該能有點眉涵了。我一定要將這件事調查清楚。

■以鐵壁自誇的ＵＳＮ要塞阻擋在ＯＣＵ之前

【參考資料—「ＵＳＮ軍モーガン要塞機密文件」】

モーガン高地位於フォートモーナス市西北方約20公里的地方。ＵＳＮ為了要防衛フォートモーナス市以及監視ＯＣＵ軍的行動，而特別在此設置了監視所。然後，第２代守備隊隊長—カークランド大佐還將這個原來只不過是個防波堤作用的監視所，進化成一個巨大要塞。由地上很難想像這個巨大要塞的內部竟然會如此的複雜，在其最下部還可看到原子避難所呢！而這座要塞最大的特徵就是被取名為アポロン（阿波羅）、ゼウス（宇斯）與アテナ（亞典娜）的三門大巨砲，其射程距離可以達到10公里之遠。ＯＣＵ軍十分懼怕的這三門巨砲，對於ＵＳＮ軍則宛如守護神一般的存在。來造訪モーガン高地的人們，將之形容成“ランドデストロイヤー”（陸之戰艦）。





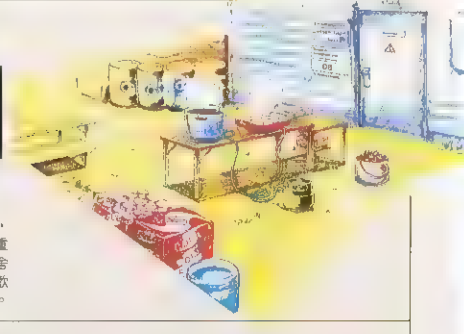
1. 第２分隊宿舍
2. 監視塔、第２司令室
3. 第１分隊宿舍
4. 食物貯藏庫
5. 生活空間（宿舍、食堂、娛樂室）
6. 第１司令室（原子避難所）
7. アポロン
8. アテナ
9. ゼウス
10. 武器・彈藥貯藏車
11. 神奇機甲收藏庫
12. 車輛出入口
13. 原子爐

■脫離戰鬥的軍營生活帶來一時的安逸

【參考資料－「ＯＣＵ軍從■攝影師攝影寫真」】

由於激烈的戰爭不斷地持續，使得戰士們的精力都透支了。在這種情況之下，無論他們的體力要比常人好上多少，但他們終歸還是血肉之軀，偶爾也必須暫時遠離戰火，稍微休息一下，以為更長遠的路做打算。為了達到此目的而不可或缺的就是能使身體好好休息的宿舍，還有能夠恢復體力的食物。接下來，我們就來看看這些戰士們的日常生■是如何度過的的吧！

LIFE



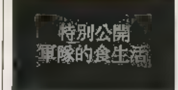
介紹キャニオンクロウ■■的生活

【キャニオンクロウ宿舍】

軍隊的暫時宿舍

■於這是臨時的宿舍，所以以容易移動做為設計重點。有關膳食雖然是在宿舍外免費供給，但如果不喜歡的人，可以自己到街上嚐。

MEAL

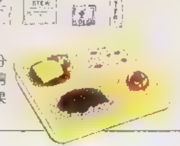


特別公開 軍隊的食生活

【士兵基本食】

在戰場上的食物菜單

右邊的食物為基本的１人分，這些都是相當營養的食物。另外，還準備有麵包、可樂和蘋果等的食物。



【ハンス評】

在軍事力上好像ＵＳＮ比較有利

我從所有的情報網路中收集到ＵＳＮ與ＯＣＵ兩軍的軍事力資料。■這些資料看來，我覺得ＵＳ■軍比較有利。至於為什麼呢？我想是因為美利■合衆方式所■練出來的軍隊，再加上ＵＳＮ軍自豪的壓倒■神奇■甲保有台數。而且，他們還擁有“地獄之壁”與モーガン要塞等的強力後盾……。那麼，ＯＣＵ就很拿取得勝利嗎？不會的啦！因為ＯＣＵ軍不也有■強■隊嗎？我指的當然是“キャニオンクロウ”囉！

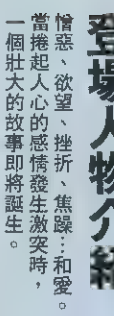


CHARACTER

第３章

【登場人物】

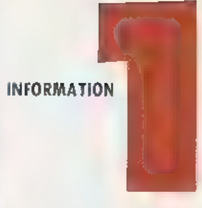
由所有登場人物的強烈性格，而形成了這一個故事——構成ＯＣＵ與ＵＳＮ兩軍之中心的人物們是什麼樣子、性格如何，還有戰鬥能力等都將由キャニオンクロウ的副官ナタリーＦ、ブライクウッド為我們介紹。



登場人物介紹

憎惡、欲望、挫折、焦躁…和愛。
當捲起人心的感情發生激突時，
一個壯大的故事即將誕生。

CHARACTER INFORMATION



登場人物關係圖

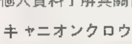
兩軍都在這次的戰鬥中投入了許多人力。當然出身於民間的人也不列外囉！無論是誰都為了自己所相信的而戰。但是，無論在哪一場戰爭當中，都是以一些重要的人物為中心的。首先，我們就先將這一些登場人物的關係圖式化吧！



登場人物之間的各種關係

【參考資料「ハフマン紛爭極重要人物」】

有關於各個人物之間的關係，請各位參考以下的關係圖。說到OCU的中心人物，則可很清楚地看到ロイド的名字，而提到USN就會讓人想到隸屬於神秘ニルバーナ機關的ドリスコル。各位可由個人資料了解其關係。



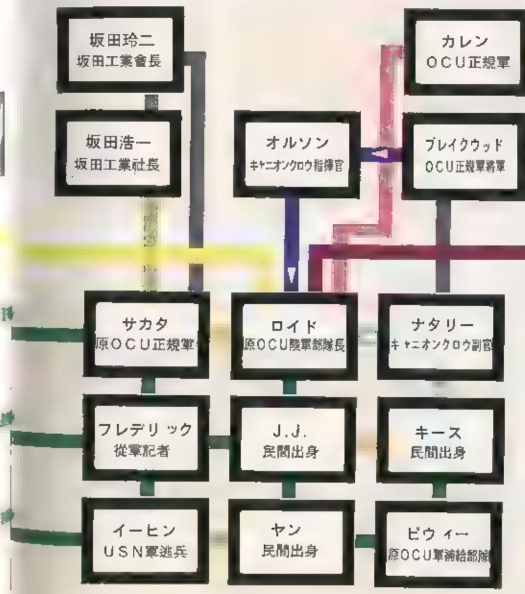


Condactor
ナタリー
Natalie F. Blakewood

【ナタリー評】

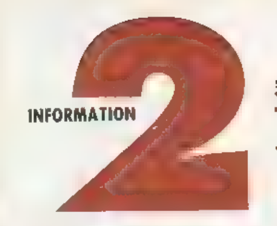
在意外的地方出現許多令人意外的人物

在這個相關圖當中，最令人感到驚訝的也許是我與フレイクウット將軍是親子關係的事實吧！還有サカタ和坂田玲二與坂田浩一的親子、兄弟關係。但是，關於其他人物的關係事實上更爲複雜。時間會告訴我們事實的！



關係圖利用法

- 同伴
- 敵對
- 朋友、好友
- 戀人
- 單戀
- 親子
- 兄弟
- 指令
- 協力
- 殺害



INFORMATION 2

登場人物介紹

在這場紛爭當中，有人是自願投入這場戰爭的。接下來，我們要介紹的就是以這些人為主流的主要登場人物。另外，還會附上ナタリー副官對各人物的評論，希望能供各位做為參考。

■奔馳在戰場上之戰士們的檔案資料

【參考資料一「OCU・USN國民登記資料」】

在這裡要為大家介紹的人物檔案資料，全部都是由各國的國民登記資料所摘要出來的。還有，關於キャニオンクロウ的初期裝備，全是靠從ナタリー那裡借來的自我申告資料而登載出來的。



■厲害的傭兵部隊【キャニオンクロウ】

「キャニオンクロウ」除了身為OCU軍的傭兵部隊，並以其戰鬥能力高而廣受評價外，就連USN的小部隊也對他們敬畏三分。隊員的入隊、離隊，全由身為隊長的ロイド負責。



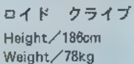
Roid Clive

ロイド　クライブ

Height／186cm
Weight／78kg
Age／23歲

傭兵部隊キャニオンクロウ的隊長

為澳洲出身的白人。原來擔任OCU陸軍的頂尖駕駛員，並且十分活躍。但是在ラーカス事件中，他失去了原有的地位以及自己珍愛的未婚妻。他現在是キャニオンクロウ的隊長。



memo

他是我擔任務官之部隊的隊長。看來雖很冷酷，但他很能了解隊員們的心情，但是……



搭乘神奇機甲

Shrike【シュライク】

EARLY EQUIPMENT
【初期裝備】

Grip(L)：ラプター
Grip(R)：無
Shoulder(L)：無
Shoulder(R)：ビズ3
Body：テンダス
Arm(L)：テンダス
Arm(R)：テンダス
Legs：テンダス
Computer：アテス



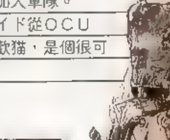
Ryuji Sakata

サカタ　リュウジ

Height／175cm
Weight／65kg
Age／28歲

OCU軍時代原ロイド之部下

處事正經且正義感很強的日本人。他不顧家人反對，離家出走而加入軍隊。由於軍務經驗長，和ロイド從OCU陸軍時代就已認識。喜歡猫，是個很可靠的青年。



搭乘神奇機甲

Raioh【ライオウ】

EARLY EQUIPMENT
【初期裝備】

Grip(L)：ズィーガー
Grip(R)：無
Shoulder(L)：無
Shoulder(R)：無
Body：ゼニス
Arm(L)：ゼニス
Arm(R)：ゼニス
Legs：ゼニス
Computer：ゼヒフィー



memo

他擁有日本人的認真性格。多虧有他在，使我這份副官的工作要好做多了！



Natalie F.Blake-wood

ナタリー F・ブレイクウッド

Height／186cm
Weight／55kg
Age／21歲

擔任キャニオンクロウ副官的沈著女性

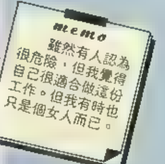
金髮碧眼的巨人美女。她擔任將我強大的キャニオンクロウ隊員加以整合的副官任務。在她外表看來冷漠的表情當中，其實隱藏著波濤洶湧的感情。

搭乘神奇機甲

PrimRose【プリムローズ】

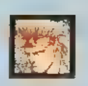
EARLY EQUIPMENT
【初期裝備】

Grip(L)：シージュ
Grip(R)：無
Shoulder(L)：無
Shoulder(R)：無
Body：ハスキーMk.Ⅲ
Arm(L)：ハスキーMk.Ⅲ
Arm(R)：ゾラ3A
Legs：ゾラ3A
Computer：ミーティア



memo

雖然有人認為很危險，但我覺得自己很適合做這份工作。但我有時也只是個女人而已。



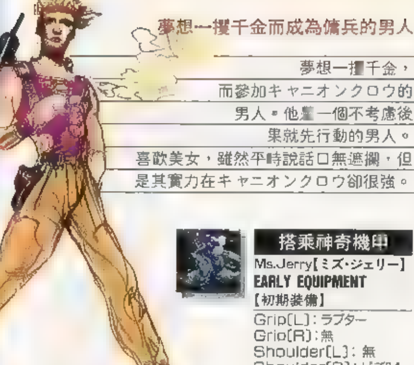
Keith Carabell

キース　カラベル

Height／184cm
Weight／75kg
Age／23歲

memo

我認為他的實力很強。但我希望他能不要一直靠過來和我說話，因為我不喜歡他。



夢想一攫千金而成為傭兵的男人

夢想一攫千金，
而參加キャニオンクロウ的
男人。他是一個不考慮後
果就先行動的男人。
喜歡美女，雖然平時說話口無遮攔，但
是其實力在キャニオンクロウ卻很強。

搭乘神奇機甲

Ms.Jerry【ミズ・ジェリー】

EARLY EQUIPMENT
【初期裝備】

Grip(L)：ラプター
Grip(R)：無
Shoulder(L)：無
Shoulder(R)：ビズ3A
Body：ガルボ
Arm(L)：ガルボ
Arm(R)：ゾラ3A
Legs：ゾラ3A
Computer：ゼヒフィー



J.J. Joynas Jeriaska

ジョイナス シェリアスカ

Height／192cm
Weight／82kg
Age／25歲

memo

平常他不太說話，但事實上卻是個很顧家的人。真不可思議他怎麼會常和キース一起？



戰鬥能力受到肯定而入隊的黑人男性

出身南非的開朗黑人。
用於生長於兄弟多的貧苦家庭中，
他是為了賺錢而進入這座島上。
被發掘後入隊，
將所賺取的錢送回家鄉。

搭乘神奇機甲

Hunter.J【ハンター・J】

EARLY EQUIPMENT
【初期裝備】

Grip(L)：ズィーガー
Grip(R)：無
Shoulder(L)：無
Shoulder(R)：無
Body：ギザ
Arm(L)：ギザ
Arm(R)：パボット
Legs：パボット
Computer：ゼヒフィー



Frederick Lancaster

フレデリック ランカスター

Height／177cm
Weight／65kg
Age／30歲

左遷到ハフマン島的頂尖記者

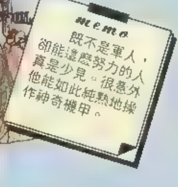
他原來是紐約的頂尖記者。
由於寫了暴露軍隊與企業勾結的報導，
於是被左遷到ハフマン島，目前是從事記者。
為了再次奪回頂尖記者的位置，
積極地進行危險的採訪行動。

搭乘神奇機甲

Witness【ウィットネス】

EARLY EQUIPMENT
【初期裝備】

Grip(L)：無
Grip(R)：無
Shoulder(L)：無
Shoulder(R)：無
Body：テンダス
Arm(L)：テンダス
Arm(R)：テンダス
Legs：テンダス
Computer：アエス



memo

既不是軍人，卻能這麼努力的人真是少見。很意外他能如此純熟地操作神奇機甲。



為了尋找弟弟而來到ハフマン島的中國少女

找尋自幼失散弟弟的中國少女。
聽說弟弟在ハフマン島上出現，
於是單身進入島上。
為了要早點展開搜索，
於是加入了キャニオンクロウ。

Yang Meihua

ヤン　メイファ

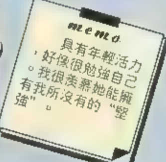
Height／158cm
Weight／44kg
Age／19歲

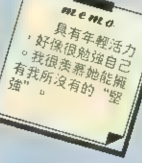
搭乘神奇機甲

Gyokuran【ギョクラン】

EARLY EQUIPMENT
【初期裝備】

Grip(L)：無
Grip(R)：セメテリー
Shoulder(L)：無
Shoulder(R)：無
Body：ハスキーMk.Ⅳ
Arm(L)：ハスキーMk.Ⅳ
Arm(R)：ハスキーMk.Ⅳ
Legs：ハスキーMk.Ⅳ
Computer：カルティア

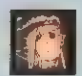




memo

具有年輕活力，好像很勉強自己。我很羨慕她能擁有我所沒有的"堅強"。

DATA FILE OF CANYON CROW



Pole C. Grieber

ポール・C・グリバー

Height／175cm
Weight／67kg
Age／34歲

memo

他一邊像仕紳，一方面又參加戰鬥，是很自我矛盾的人。但他的祈禱令人感到心安。



為使戰爭終結而入隊的隨從軍牧師

穩重的隨從軍事牧師。為了使戰爭早點結束，他也親身加入這場戰爭。圓圓的眼鏡以及他頸下的玫瑰念珠似乎已成為他的註冊商標。他還習慣於胸前畫十字。

搭乘神奇機甲

Rainbow
【レインボウ】

EARLY EQUIPMENT
【初期裝備】

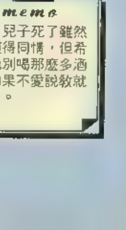
Grip[L]：無
Grip[R]：無
Shoulder[L]：無
Shoulder[R]：ボーン
Body：バボットⅡ
Arm[L]：ジグル6B
Arm[R]：ジグル6B
Legs：ジグル6B
Computer：カルディア

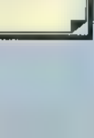


Alder Weiss

アルダー　ワイス

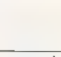
Height／178cm
Weight／74kg
Age／48歲





memo

兒子死了雖然很值得同情，但希望他別喝那麼多酒。如果不愛說教就好了。



有點自暴自棄的職業軍人

キャニオンクロウ中最年長的白人男性，由於在這場戰爭中失去愛兒，所以顯得有點自暴自棄。當他一看到與兒子同年代的軍人就忍不住向他們說教。



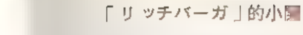
搭乘神奇機甲

Cowboy
【カウボーイ】

EARLY EQUIPMENT
【初期裝備】

Grip[L]：F-2ロングトンファ
Grip[R]：22SNレオンシアル
Shoulder[L]：無
Shoulder[R]：無
Body：ハスキーMk.Ⅳ
Arm[L]：ハスキーMk.Ⅳ
Arm[R]：ハスキーMk.Ⅳ
Legs：ハスキーMk.Ⅳ
Computer：カルディア





「リッチバーガ」的小開

他是ＯＣＵ國內的大規模連鎖軍「リッチバーガ」的小開。由於他的個性太過懶散，所以父親決定送他入伍。由於他的駕駛技術很好，所以負責操作補給車。

搭乘神奇機甲

Supply Car【サプライカー】

EARLY EQUIPMENT
【初期裝備】

Grip[L]：RAP55
Grip[R]：無
Shoulder[L]：無
Shoulder[R]：無

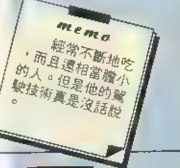




Peewie Richburg Jr.

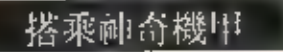
ピウィー　リッチバーグ　Jr.

Height／171cm
Weight／93kg
Age／20歲



與眾不同的年輕天才情報員

在グレイロック有自己的辦公室，是一名神秘的天才情報員。他經常戴著大型的電腦視覺頭盔，藉以眺望電子情報化的世界。



搭乘神奇機甲



My Maria
【マイ　マリア】

EARLY EQUIPMENT
【初期裝備】

Grip[L]：無
Grip[R]：無
Shoulder[L]：イーグレット
Shoulder[R]：無
Body：モスVR.5
Arm[L]：モスVR.5
Arm[R]：モスVR.5
Legs：モスVR.5
Computer：アルジェント



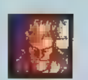
Hahs Goldwin

ハンス　ゴルドウイン

Height／179cm
Weight／66kg
Age／18歲

memo

使用電腦的情報收集能力另人敬畏。但是我想大概沒人看過他頭盔下的真面目吧！



Gregorio Maias

グレゴリオ アイアス

Height／195cm
Weight／88kg
Age／29歲

memo

無論是誰都會被他巨大的身軀嚇到的。有人還說他看起來比神奇機甲可怕喔！



綽號「コング」的強壯男子

有著強壯體魄的大男人。軍事同伴並不叫他グレゴリオ的本名，而為他取了個「コング」的外號。他以攻擊性的性格為武器，橫掃了許多的戰場。

搭乘神奇機甲

Mr.Kong【ミスターコング】

EARLY EQUIPMENT
【初期裝備】

Grip(L)：F-2ロングトンファ
Grip(R)：無
Shoulder(L)：無
Shoulder(R)：無
Body：アブニール
Arm(L)：アブニール
Arm(R)：アブニール
Legs：アブニール
Computer：アクシオーマ

Maury Rdonnell

モーリー オドネル

Height／164cm
Weight／79kg
Age／42歲

memo

一生非常不幸的女性。但我認為她並不憎恨ロイド。因為她的本質並不壞呀！



曾在孤兒院任職保母的女性

舊[illegible]際[illegible]附近ラークバレー城的唯一生還者。她也是ハフマン島的初期移民，由於她本身無法生育，於是就在孤兒院做保母的工作。自從孤兒院遭戰爭而破壞後，她就隻身守著廢墟的城鎮。

搭乘神奇機甲

Tomy【トミー】

EARLY EQUIPMENT
【初期裝備】

Grip(L)：無
Grip(R)：イグチ5式
Shoulder(L)：無
Shoulder(R)：無
Body：テンダス
Arm(L)：テンダス
Arm(R)：テンダス
Legs：テンダス
Computer：ギガス





Bobby Hopkins

ボビー　ホプキンス

Height／187cm
Weight／80kg
Age／32歲

memo

雖曾聽說他是個很可怕的人，但看來他不太擅於表達自己。我想他很重視ボルン

被稱為「死神」的冷酷傭兵

他曾經是個頂尖的軍官，但是在某次作戰中使我方部隊陷入全滅，於是選擇成為傭兵。他常常選擇危險的路走，因此常常失去同伴，所以傭兵之間都稱他為死神。

搭乘神奇機甲

Death
【デス】

EARLY EQUIPMENT
【初期裝備】

Grip(L)：モストロ24
Grip(R)：イグチ502式
Shoulder(L)：無
Shoulder(R)：無
Body：ゼアレイド
Arm(L)：ゼアレイド
Arm(R)：ゼアレイド
Legs：ゼアレイド
Computer：テロス



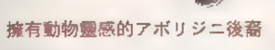
Porunga

ポルンガ

Height／182cm
Weight／72kg
Age／27歲

memo

自恃很高的純真アボリジニ人。我想他的優點在於可以解開ボビー的心防吧！



擁有動物靈感的アボリジニ後裔

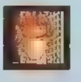
體中溶入白人血液的アボリジニ的後裔。他非常以身為アボリジニ的後裔爲榮，心境則溶入ハフマン島的自然當中。感覺敏銳，可以馬上知道陷阱所在。

搭乘神奇機甲

Natural
【ナチュラル】

EARLY EQUIPMENT
【初期裝備】

Grip(L)：無
Grip(R)：無
Shoulder(L)：WS-14
Shoulder(R)：無
Body：ボナート
Arm(L)：ボナート
Arm(R)：グロップSP-V
Legs：ボナート
Computer：リピス



Yang Yeehin

ヤン　イーヒン

Height／172cm
Weight／64kg
Age／17歲

memo

ヤン拼命找的就是這位イーヒン了。雖然下落仍不明，但希望ヤン能早日找到他。

憧憬戰爭，為ヤン失踪的弟弟

憧憬戰爭，為ヤン之胞弟，目前下落不明，早從12歲就進出鬥技場，靠自己的方法學會操作機械人。背著家人隻身離開中國。隨後則到達ハフマン島，目前好像在激戰區捲入戰鬥。



搭乘神奇機甲

Garyo【ガリョウ】

EARLY EQUIPMENT
【初期裝備】

Grip(L)：無
Grip(R)：無
Shoulder(L)：ドンキー
Shoulder(R)：無
Body：サカタ90X式
Arm(L)：サカタ90X式
Arm(R)：サカタ90X式
Legs：サカタ90X式
Computer：バライオン

Ralph Dian

ラルフ　ダイアン

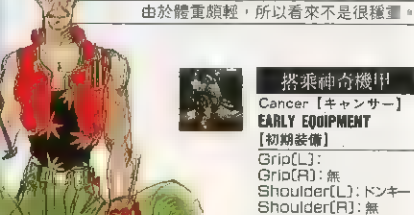
Height／180cm
Weight／69kg
Age／34歲

memo

我真的不知道這個人到底在想些什麼？非常沈默寡言，但卻很遵從作戰指示。

深信自己很短命的男人

在鬥技場走動，看來頗酷的男性。■不和別人說話，那為何認為自己活不了多久呢？就是因為這樣，無論碰到什麼事也都會想歪，蠻不正經的。由於體重頗輕，所以看來不是很穩重。



搭乘神奇機甲

Cancer【キャンサー】

EARLY EQUIPMENT
【初期裝備】

Grip(L)：
Grip(R)：無
Shoulder(L)：ドンキー
Shoulder(R)：無
Body：ゼロア
Arm(L)：ゼロア
Arm(R)：ゼロア
Legs：ゼロア
Computer：ヴィーガ



專找坂田工業麻煩的恐怖份子隊長

他是徘徊在ハフマン島上的恐怖份子。

由於臉上覆蓋著面具，所以完全無法察覺其表情。雖然說是恐怖份子，但他卻不會加害於一般市民，後來還會與ロイドー起行動呢！



Gentz Weizer

ゲンツ　ヴィーサー

Height／186cm
Weight／77kg
Age／39歲

memo

長期潛入地下收集情報，所以對島上所發生的事情也相當清楚。但是他是名恐怖份子…

搭乘神奇機甲

Richter
【リヒター】

EARLY EQUIPMENT
【初期裝備】

Grip(L)：無
Grip(R)：無
Shoulder(L)：無
Shoulder(R)：無
Body：オルゲル
Arm(L)：オルゲル
Arm(R)：オルゲル
Legs：ペルゼオ
Computer：プロキシモ



■キャニオンクロウ有關連的軍人們

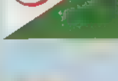
2大勢力之一的オシアナ共同連合。而在這裡將介紹屬於此軍隊，並與キャニオンクロウ有直接關係的衆人。



OCUハフマン■駐軍機動機械化大隊指揮官

他是OCUハフマン島駐留軍的機動機械化大隊之司令官，也是オルソン大佐所率領的傭兵部隊之管理官。

不過，他並不直接指揮，而是由上層接受命令。





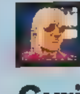
Willas E.Blake Wood

ウィラス・E・ブレイクウッ

Height／186cm
Weight／80kg
Age／51歲

memo

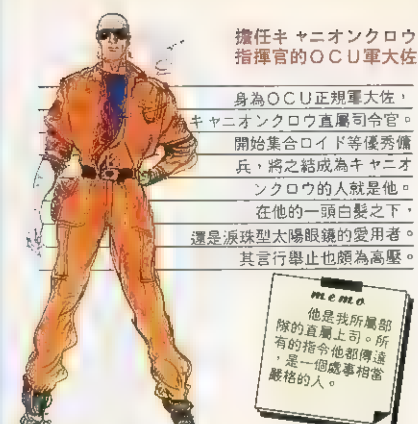
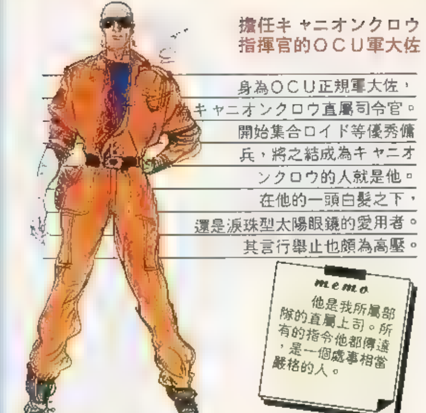
他就是我的父親。正因為他是個仁心宅厚的人，所以對這場戰爭，比誰都感到心痛。



Guri B. Orson

グーリー　B・　オルソン

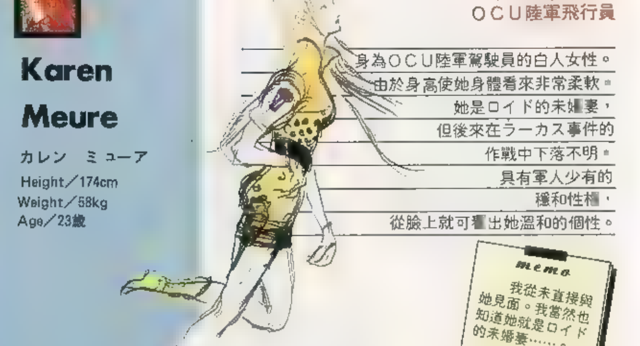
Height／180cm
Weight／74kg
Age／47歲

擔任キャニオンクロウ指揮官的OCU軍大佐

身為OCU正規軍大佐，キャニオンクロウ直屬司令官。開始集合ロイド等優秀傭兵，將之結成為キャニオンクロウ的人就是他。在他的一頭白髮之下，還是淚珠型太陽眼鏡的愛用者。其言行舉止也頗為高壓。

memo
他是我所屬部隊的直屬上司。所有的指令他都傳達，是一個處事相當嚴格的人。



Karen Meure

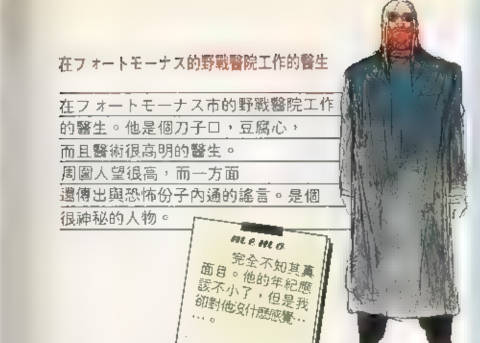
カレン　ミューア

Height／174cm
Weight／58kg
Age／23歲

ロイド的未婚妻 OCU陸軍飛行員

身為OCU陸軍駕駛員的白人女性。由於身高使她身體看來非常柔軟。她是ロイド的未婚妻，但後來在ラーカス事件的作戰中下落不明。具有軍人少有的穩和性格，從臉上就可看出她溫和的個性。

memo
我從未直接與她見面。我當然也知道她就是ロイド的未婚妻……。




Dr. Brown

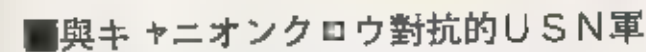
ドクター　ブラウン

Height／188cm
Weight／77kg
Age／49歲

在フォートモーナス的野戰醫院工作的醫生

在フォートモーナス市的野戰醫院工作的醫生。他是個刀子口，豆腐心，而且醫術很高明的醫生。周圍人望很高，而一方面還傳出與恐怖份子內通的謠言。是個很神秘的人物。

memo
完全不知其真面目。他的年紀應該不小了，但是我卻對他沒什麼感覺……。



■與キャニオンクロウ對抗的USN軍

統一南北美洲大陸的USN。實際上USN軍即是キャニオンクロウ的敵人，接下來所有介紹的即是隸屬於USN軍的人物。





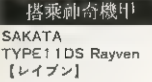
Driscoll

ドリスコル

Height／183cm
Weight／77kg
Age／28歲

城府深、冷酷的USN軍隊長

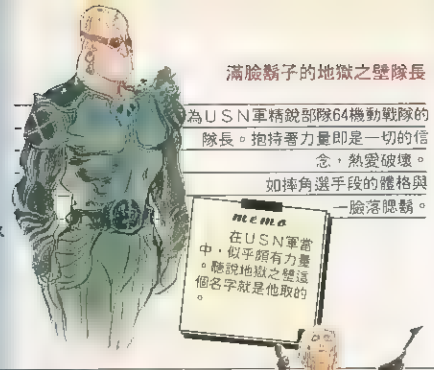
隸屬ニルバーナ機關，為USN軍大尉。頭腦很好，但也非常冷酷，對人的死亡完全不抱有任何感情。他的身世經歷是個謎，就連軍事資料上也鮮少有關於他的記載。



搭乘神奇機甲
SAKATA
TYPE11DS Rayven
【レイブン】

memo
看到他的時候，給人一種非常冷酷陰森的感覺。他也是ロイド的復仇對象。





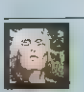
Grieg Demetrius

グリーグ　デミートリアス
Height／186cm
Weight／90kg
Age／36歳
搭乘神奇機甲
Mad Bull【マッドブル】

滿臉鬍子的地獄之壁隊長

為USN軍精銳部隊64機動戰隊的隊長。抱持著力量即是一切的信念，熱愛破壞。如摔角選手般的體格與一臉落腮鬍。

memo
在USN軍當中，似乎頗有力量。聽說地獄之壁這個名字就是他取的。

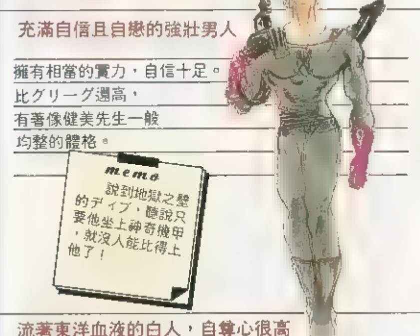


Dave Sterling

ディブ　スターリング
Height／190cm
Weight／89kg
Age／32歳
搭乘神奇機甲
Perfect Winner
【パーフェクトウィナー】

充滿自信且自戀的強壯男人

擁有相當的實力，自信十足。比グリーグ還高，有著像健美先生一般均整的體格。



memo
說到地獄之壁的ディブ，聽說只要他坐上神奇機甲，就沒人能比得上他了！



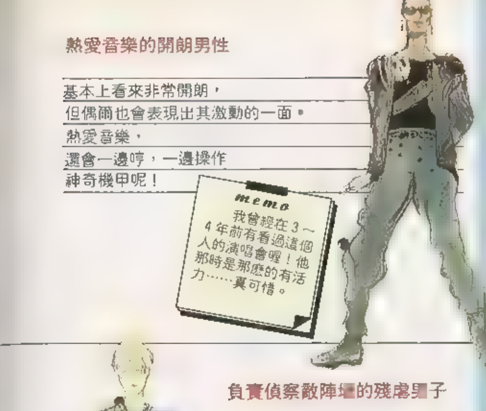
Josiy Dallin

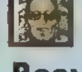
ジョシー　ダリン
Height／174cm
Weight／68kg
Age／28歳
搭乘神奇機甲
Stray Cat
【ストレイキャット】

流著東洋血液的白人，自尊心很高

有東洋血統的白人，他與其他隊員相比身材較矮小，而相對的，卻抱持著很大的矛盾心理。自尊心很高，看不起別人。

memo
就不太了解他，但看過資料後就發現他是個自卑與自尊混雜交錯的男人。要特別注意。





Reevas Victor

リーバス　ビクター
Height／190cm
Weight／81kg
Age／32歳
搭乘神奇機甲
Happy Rang
【ハッピーラング】

熱愛音樂的開朗男性

基本上看來非常開朗，但偶爾也會表現出其激動的一面。熱愛音樂，還會一邊哼，一邊操作神奇機甲呢！

memo
我曾經在3～4年前有看過這個人的演唱會喔！他那時是那麼的有活力……真可惜。



Ghetta Cedric

ゲッタ　セドリック
Height／183cm
Weight／74kg
Age／24歳
搭乘神奇機甲
Nothing【ナッシング】

負責偵察敵陣[illegible]的殘虐[illegible]子

地獄之壁中最年輕的男子。以遊戲感覺來享受戰鬥，手段殘虐不輸任何人。[illegible]年輕卻有實力，負責偵察。

memo
我聽說有個可怕的男人加入USN，看來就是他了，他好像從小就這麼殘忍了！



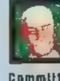
Milligan Ashton

ミリガン　アシュトン
Height／190cm
Weight／82kg
Age／30歳
搭乘神奇機甲
Dandelion
【ダンディライオン】

在美國很有名的原模特兒

實戰經驗[illegible]富的專業好手。原為美國有名的模特兒，自從臉頰負重傷後，就加入了USN軍。

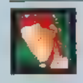
memo
講到有經驗的軍人，就應該提到USN軍的ミリガン。他是個很有實力的男人。



Committee President
Reiji Sakata

坂田玲二會長

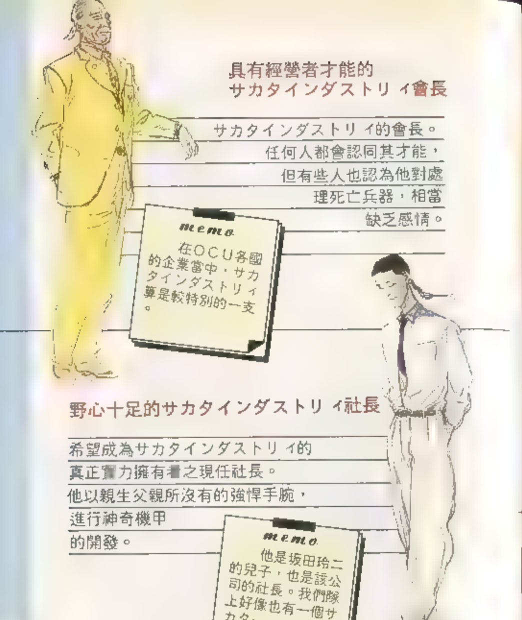
Height／170cm
Weight／65kg
Age／60歲



President
Koichi Sakata

坂田浩一社長

Height／178cm
Weight／68kg
Age／31歲



具有經營者才能的サカタインダストリィ會長

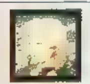
サカタインダストリィ的會長。任何人都會認同其才能，但有些人也認為他對處理死亡兵器，相當缺乏感情。

memo
在OCU各國的企業當中，サカタインダストリィ算是較特別的一支。

野心十足的サカタインダストリィ社長

希望成為サカタインダストリィ的真正實力擁有者之現任社長。他以親生父親所沒有的強悍手腕，進行神奇機甲的開發。

memo
他是坂田玲二的兒子，也是該公司的社長。我們隊上好像也有一個サカタ……。



【ナタリー評】
無論是敵是友，每個角色都各具特色

當你看過我所介紹的主要人物之個人資料以後，一定會發覺無論是哪個角色，都是有著一兩個奇怪習性的個性派人物。就算是USN軍的人物也一樣，如果沒有這場戰爭，大家不要■對相向的話，也許還可以和他們做個朋友呢！在我隸屬的キャニオンクロウ部隊，全部18人的角色也都各有其波瀾萬丈的人生。無論男女，誰都背負著痛苦的過去或者是數奇的人生，也有一些與自己心情交戰的人。雖然經歷千差萬別，但他們都是同病相憐的同志。在"戰爭"這個巨大胎動當中，我覺得我們並不是在ハフマン島偶然遇見的伙伴，而是有著必然會相遇的命運。■然我並不知道將來有著什麼樣的試煉等著我們，但我相信，只要有你們這些伙伴，無論是什麼樣的困■，我們都可以克服的！



STORY

【故事】

這場戰爭，因為人類醜陋的欲望與野心而逐漸展開──一對於以2大勢力威信為賭注的第2次ハフマン紛爭之發展情形，經歷過許多事情的主角ロイド、クライブ，將冷靜、克明，並且有感情地綴以自己的經驗。

PROLOGUE

世界2大勢力的關係持續緊張，
而我是自願加入OCU軍的。
並沒有什麼特別的入隊動機。
我只是想要和以前那平淡無奇的日子告別而已。
關於軍隊的知識，我雖然完全不清楚，
但是在不斷訓練的過程當中，我的力量也越來越強，
在史無前例的短期間內就昇士官。
配屬於陸防軍。
在這裡，為了讓我成為單員機動裝甲車
——神奇機甲的駕駛員，
所以必須日夜接受嚴格訓練。
在我周圍的人都很優秀，
有好幾次出現想要逃走的念頭。
在這時支持著我的人是カレン　ミューアー
和同年經的她，以少數的女性駕駛員身份
混雜在男性集團當中，
而且，她的成績是非常優秀的。
不知從什麼時候開始，我和カレン開始相愛。
入隊以後過了段時間，我即當上1部隊的隊長。
我將カレン以及好朋友サカタ　リュウジ組入部隊，
完成了所有上級交待下來的任務。
カレン也答應嫁給我，無論是事業或愛情都很順利。

但是，我永遠也忘不了那一天的任務，
使我的人生起了相當的變化……。

第1章

背負過去的傷痕

離第2次ハフマン紛爭爆發的導火線——ラーカス事件，已經過了一年了。ロイド　クライブ就任為傭兵部隊キャニオンクロウ的隊長，和同伴一起達成了幾次任務。但是，由於心裏受的傷痕深，目前還沒有痊癒……。

與最愛的人之悲傷離別

MISSION▶秘密偵察USN軍的軍需工廠

回想起來，那天從早上就一直下雨。

我的部隊在接到新的指令後，因遵循作戰事項而侵入USN領土內，並且到達偵察目標的軍需工廠前面。由於這次的作戰違反了侵入至敵國境內的這一項條約，所以風險相當高。當我們看到這間有問題的工廠時，其警備不甚嚴謹，我完全不了解為什麼我們得背負著那麼大的風險而侵入偵察呢？不過，忠實地執行上頭交給我們的任務，是我所應盡的責任。不斷對上頭提出疑問是不被容許的。

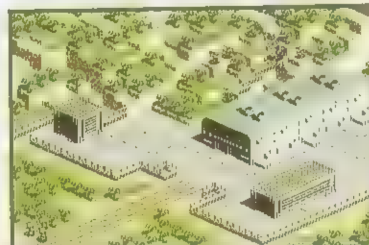
首先，由我的部下，也是我未婚妻的カレン開始單獨偵察。這項任務雖然很危險，但我不能對她有所差別待遇。現在我們正處在作戰中。不久就得到カレン的通訊。她好像發現了很不得了的東西。當她想要調查得更詳細時，突然出現了意想不到的敵人部隊！雖然我有前去援護被包圍住的カレン，但カレン機卻遭到一架神秘黑色大型神奇機甲的機關槍猛擊後爆炸。然後，通訊就斷了……。

我不太記得我後來的行動。據我的部下サカタ所言，我好像一邊叫著カレン的名字，一邊朝敵部隊突進的樣子……。結果，敵人將工廠炸毀，當捲入爆炸的我們恢復意識的時候，已經躺在醫院的病床上面了。

由於這個事件成為導火線，而引發第2次ハフマン紛爭。而我的惡夢也即將開始。

兩軍的主戰場就在中央的工廠地區。因此沒有必要到地圖的右邊去。







與新伙伴們的相遇

MISSION▶援護被ＵＳＮ軍包圍的キース與J.J.

從那件事以來已過了一年。身為鬥技場的戰士，在過著沒有目標生活的我面前，出現了一個男人。他叫オルソン。是ＯＣＵ陸軍的大佐。他好像想請我去當ＯＣＵ軍傭兵部隊「キャニオンクロウ」的隊長。雖然我並不想再回到軍隊，但他卻告訴我也許可以為カレン報仇，這樣的話使我的決心產生動搖，最後我還是接受了他的邀請，我好像很容易被人勸動。

馬上前往機場，在那裡遇到了以前的部下ーサカタ，他好像也是被發掘入隊的。接下來，則是擔任副官的ナタリー做自我介紹。她似乎是個既年輕又有才能的女性…。然後，我們就馬上朝戰場出發。這一次的任務，是要援護兩名身為先遣隊而出擊的隊員。不知道他們是什麼樣的人？

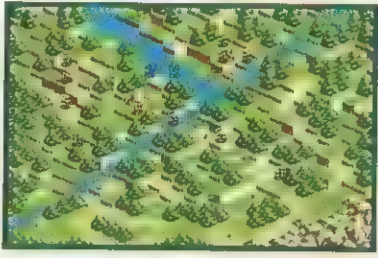
這個疑問在到達目的地沒多久就解開了。原店以偵察為目的而出擊的這2人，卻受到擊破敵人一駕神奇機甲就能獲得多少獎金的吸引，而忘了自己的任務，朝敵區前進，因此就遭到敵部隊的包圍！看來這兩人並不適合這種纖細的任務。為了要拯救他們，我只好增加機體數來擊破敵人。在此我也了解到我的隊員都是些很有經驗的頂尖好手。

戰鬥結束後，重新介紹J.J.與キース給我認識。偵察的任務失敗了，但這兩人卻一點慚愧的樣子也沒有。這些傢伙真了不得。就很期待他們日後的表現。

就這樣，我的人生再次啟動。而且還是回到了刻畫我青春歲月的軍隊，這是我所預想不到的……。



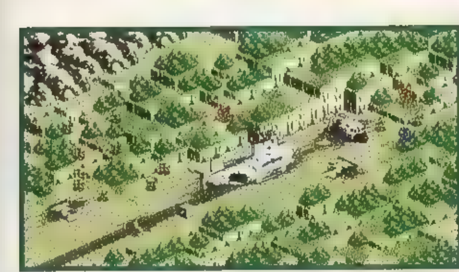


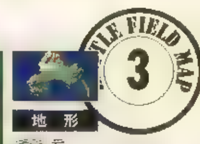


地形
土 →P.178
草 →P.178
森 →P.178
河（小）→P.179

注意地圖中央的河流。你一定要記住，當你在水中時，無論是對移動或是防禦，都是相當不利的。







地形
岩 →P.178
土 →P.178

在地圖上部是フレデリック機，下面則是要回收的貨物。最好將部隊一分為2，分頭處理比較好。

徘徊於墜落現場的民航機

MISSION▶回收墜落的小型運輸機上之貨物

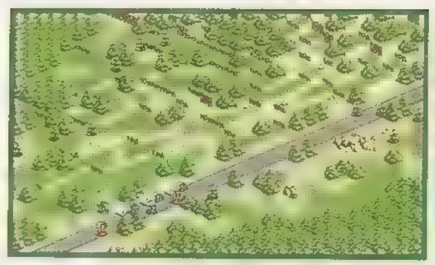
接到オルソン大佐的命令，而來到位於ニューミルガン市的軍辦公室來。這一次的任務是要回收墜落在西方山中的ＯＣＵ軍運輸機上的貨物。

整備好神奇機甲後，由城鎮出發。不久就到達墜落現場。敵人好像也得到情報，所以早已集結在此。離貨物所在的位置，敵人要比我們近得多。反正就算讓他們先搶走，我們只要再搶回來就好了。當我們立刻進入戰鬥體制的時候，キース忽然發現的名航機。我們利用無線叫該機駕駛員撤退，卻得不到任何回應。但是，如果它繼續在這裡的話，一定會捲入戰鬥中的。它到底想怎樣呢……。

敵人開始行動了。戰鬥已開始。果然，那架民航機馬上遭到敵人攻擊，並且向我們尋求援護。之前既然不理會我們的警告，實在沒有必要去救他們的。但是，當我看到被好幾架敵機體包圍的民航機時，在我腦海中又浮起了一年前的那一幕景象……。

後來，我們將民航機誘導到安全的地方，並且成功地回收了一度成為敵人囊中物的貨物。這次的任務成功了。然而，坐在剛剛那架民航機上面的，就是專門報導獨家新聞的記者。他的名字叫做フレデリック。他還沒有向我道謝，就提出了同行採訪的要求。這個人蠻有意思的，而且又會操作神奇機甲，就帶他一起走吧！







地形

土 →P.178
草 →P.178
森 →P.178
道 →P.179



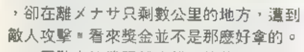
基本上，應該是在運輸車所在的地圖下部之森林附近作戰。在上不太會有敵人襲來。

輔佐正規軍的ロイド一行

MISSION▶保護OCU正規軍的運輸部隊

再次前往位於ニューミルガン的軍辦公室，與オルソン大佐見面。這一次的任務，是要護衛前往メナサ的我方運輸部隊。如果能安全送他們到目的地，我們就可以得到4000H＄的獎金。而他對我允許フレデリック入隊的事情，也沒有說什麼。看來オルソン大佐是個採放任主義的人。對我來說，這樣子也比較輕鬆。

離開城鎮，與運輸部隊會合後，即開始前往メナサ的進軍。敵人並沒有預期地攻擊我們，原想這次可以安全到達目的地時，卻在離メナサ只剩數公里的地方，遭到敵人攻擊。看來獎金並不是那麼好拿的。



因敵人的遠距離攻擊，使前頭的運輸車遭到破壞。為了要避免受到更多損害，只好將剩下來的運輸車誘導到安全的森林中。運輸車的駕駛員都嚇壞了，放心！我們一定會保護你們的。

敵人由3方向展開攻擊。看來早已埋伏在附近。真是辛苦你們了！與由10機編成的敵人部隊相比，我方的軍機數只有6架。要是直接向敵人攻擊的話，勝算實在不大。只好將全機團結在一起，一面鞏固防禦，一方面則攻擊敵人的漏洞處。不過，千萬不能笨到被敵人分散原本已經不多的戰力。只要敵人的機數減到了一定的程度，接下來就由我們來發動攻擊。

然後──總算是成功地擊退了敵部隊。剩下來的運輸車也安然無恙。那個膽小的駕駛員好像也沒事……。不過，我們並不能沈溺在這種滿足感當中。以後，還有更多，更艱辛的挑戰等著我們呢！

但是，這樣就能得到約定好的獎金。再怎麼說我們還是有錢就請得動的傭兵。

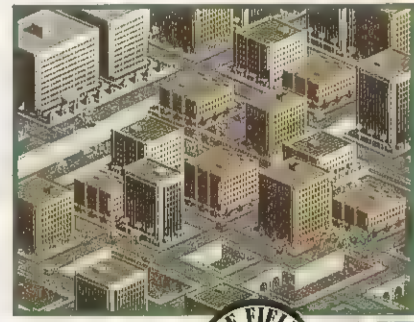
有關カレン下落的新事實

MISSION▶全滅襲擊グレイロック城的USN軍

到達メナサ。接到在下次任務之前，先留在這個城鎮待機的命令。難得的休假。ナタリー說要帶我去參觀。對喜歡ナタリー的メナサ有點過意不去，但是她說她對這個城鎮很熟，我也接受了她的邀請，二人一起出去了。

經過一個鬥技場時，有一個中國少女叫住了我。她說，只要我能在鬥技場上贏過她，她就會提供給我有關カレン的情報。為什麼會在這裡聽到カレン的名字呢？雖然這個要求很突然，但為了要知道カレン的下落，只好接受。

勝負馬上就揭曉。少女的戰鬥術雖然很不錯，但是還不到職業水準。少女也很乾脆認輸，她說要帶我到カレン所在醫院的城鎮上去。為了要她帶路，只好讓這名中國少女ヤン加入我們的部隊；以她的實力，要成為隊員應該沒有問題。想要立刻離開城鎮時，其他的隊員們也說想一起去。我也只好聽從他們的意願，於是我們就一起出發。



接著，ヤン就帶我們來到這個名為グレイロック的城鎮。但是，這個城鎮目前正遭到USN軍的急襲！單獨站出來與敵人對抗的男子ーポール，而我們提出援護的要求，我也不管ナタリー的制止而參加戰鬥。一邊打倒突襲過來的敵人，一邊急行到醫院時，一架神秘秘黑色大型的神奇機甲在我面前炸毀了整棟醫院……。

變成瓦礫山段的醫院，沒有留下任何線索。由於ヤン對我說的話，使我再次想起カレン的種種，暫時佇立在那裡，無法離開……。



地形

市街 →P.179

這是一個建築物很多，且視野不良的舞台。要特別小心注意位於建築物陰影中的神奇機甲。

將希望全放在情報員ハンス身上

MISSION▶破壞ＵＳＮ軍的對空導彈發射器

グレイロック已經看不到敵人的踪跡了。在軍辦公室中，關於我違反命令的事情，受到オルソン大佐的嚴厲譴責。幸運的是我沒有得到任何處罰。離開軍辦公室以後，我馬上到情報販子的辦公室去找ヤン。

到了那裡後，ヤン果然在。她好像是為了找下落不明的弟弟ーイーヒン，而來這裡尋求幫助。自稱為天才情報員，怪里怪氣的這名情報販子名叫ハンス。據說他很擅長尋人。我雖然不知道該不該相信他所說的話，但我現在連醫院這條唯一線索都已失去，無計可施的我，想要在他身上賭一把看看。於是，我就拜託ハンス幫我找カレン，然後就離開這裡。

在酒店當中，我再次見到ボール。說想要報自己部隊被ＵＳＮ軍全滅之仇的他加入了我們部隊。之後，為了接受指令而再次來到軍辦公室。這次的任務是要破壞敵人的導彈發射器。從這次的作戰起，還加入了新的補給車駕駛員ビウィー。他就是之前在メナサ的那個膽小駕駛員。雖然聽說他的駕駛技術很棒，不過我還是有點不安。

從城鎮出發，到達戰地。和大佐所說的一樣，在這裡並排了３台發射器。我們得到的命令是，必須在我方攻擊機通過上空之前，將它們全部解決掉。由於敵人防備不太嚴，正攻法應該可行才對。

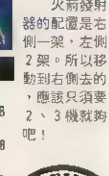
多虧了我們能夠活用地形與敵人作戰，所以成功地破壞了所有的發射器。隨後，我方機也安全地通過上空。我們的工作就到此為止。聽到キース意外的嘮叨，我才發現他並不只是為錢而當傭兵的。







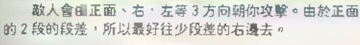




火箭發射器的配置是右側一架，左側２架。所以移動到右側去的，應該只須要２、３機就夠吧！







敵人會由正面、右、左等３方向朝你攻擊。由於正面的２段的段差，所以最好往少段差的右邊去。

ＵＳＮ軍最強機動戰隊登場

BATTLE FIELD MAP 7

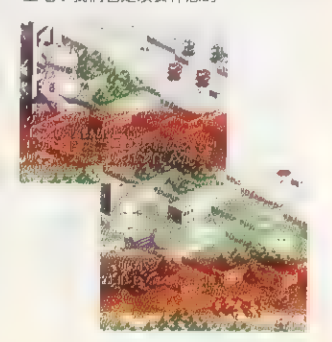
MISSION▶全滅ＵＳＮ軍第64機動戰隊“地獄之壁”

在前往下一個目的地ーフリーダム市的途中遇到了戰鬥現場。這是ＯＣＵ正規軍之機動師團與機體全部的敵部隊之決戰。ＯＣＵ機動師團，是一個完全由神奇機甲所構成的精銳部隊，在正規軍當中也擁有一等一的實力。不過目前的情勢好像對這支機動師團相當不利。

當急著前往援護的時候卻來不及，正規軍已遭全滅。能夠全滅ＯＣＵ正規軍機動師團的傢伙到底是誰……。原來這隻部隊就是ＵＳＮ軍最強部隊—“地獄之壁”。果然如傳說般地強勁。由於這隊“地獄之壁”再尋求新的獵物，所以就將矛頭指向了我們。我們這群並非正規組織而成部隊，有辦法打得過這支ＵＳＮ軍的最強部隊嗎？我想這應該是一場決定キャニオンクロウ真價的戰鬥吧！

戰鬥開始。敵部隊共有12機。紅色機體為“地獄之壁”的隊員。他們之所以強的秘密就在於其遠距離、近距離與格鬥的絕對攻擊力很高以及其優良的平衡度。因此，無論他們碰到什麼樣的對手，都可居於優位，而展開富有柔軟性的戰鬥。不過，在攻擊方面他們雖然近乎完美，好在他們在防禦面上卻有所缺失。如果以數機集中對付敵一機，確實地一隻隻將其擊潰，應該還是有勝算才對。

……激鬥最後，好不容易得到勝利。不過，我部隊的損害也不小。先回到城鎮上吧！我們也是須要休息的。



黑夜中仍閃閃發亮的フリーダム市

MISSION▶全滅駐留在フリーダム市的ＵＳＮ軍殘黨

對“地獄之壁”一戰結束後的數日…。機體的整備結束，充完電的我們再次朝フリーダム市出發。

當我們到達フリーダム市的入口時，已經是半夜了。在此我們接到了オルソン大佐的作戰指令。這次的任務是要對付開始準備撤退的敵部隊。這是フリーダム市奪回作戰的總結。

擊潰“地獄之壁”以後，隊員們變得相當有信心，因此我很期待看到他們這次的表現。

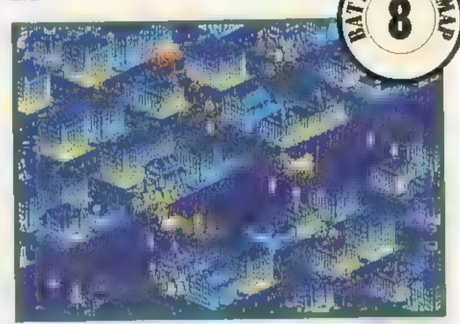
配置全機，戰鬥準備結束。敵部隊的勢力看來還真不小。我們也應該將自己的戰力分散開來吧！敵人的本隊好像就位在フリーダム市的北端，從這裡就可以看到其引以為豪的高戰鬥能力之大型部隊━クリントン型的機體。這個時候千萬不可以大意。

作戰開始。我將部隊分成東路線組與西路線組，目標是北方的敵部隊。

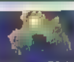
這次的任務是我們首次碰到的夜間戰。由於是在市街地，所以免不了會陷入混戰。在高聳大廈遮住視線的惡劣條件之下，要發現潛伏在建築物陰影中的敵方神奇機甲並不容易。因此行動要非常慎重。

避免與敵隊長機クリントン型發生接近戰，利用連續的遠距離攻擊將之擊破，任務終了…，但此時ナタリー卻發現了未確認機。當隊員之間相當緊張時，ハンス出現了。原來他因侵入敵軍電腦而被發現，所以遭人追擊。也為了カレン的事情，ハンス加入了部隊。

BATTLE FIELD MAP 8







地　形

市街(夜)
→P.179

由於敵人配置得相當分散，所以將部隊分開進行攻擊會比較有效率。要特別注意建築物的陰影。



地　形

岩
→P.178

沙漠
→P.179

廢墟
→P.179

沙漠與水泥占了大部分的舞台。在沙漠中，移動與防禦力都會下降頗多，要特別注意。

BATTLE FIELD MAP 9



捲入悲傷與情恨的廢墟

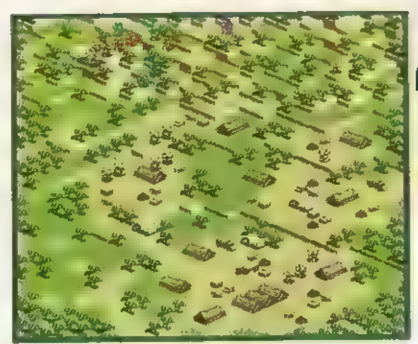
MISSION▶偵察位於舊國境附近的ラークバレー城

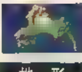
由ＵＳＮ的佔領下解放，再次回到ＯＣＵ手中的フリーダム市。但是城鎮中的空氣好像並沒有因此而改變。到軍辦公室去接受指令。這回的任務是要偵察舊國境附近的城鎮。也就是要去確認那裡是否適合建造軍基地。

出擊準備整頓完畢，由城鎮出發。不久就到達了目的地━ラークバレ市。不，這裡不應該被稱為市。我眼前所看到的是一片靜得如死亡一般的廢墟……。自從紛爭爆發以後，兩軍就在這裏起了衝突，而且大部分的居民好像都成了這次衝突下的犧牲品。因為我的關係而引起的這場紛爭，竟然使一個城鎮變得如此死寂……。戰爭這個永遠也醒不了的惡夢再次向我襲來……。「前面好像有什麼東西！」ハンス的聲音帶我回到了現實。在我們的面前，突然出現了一架身份不明的神奇機甲。並且向我們提出「不准進入城中」的警告。當我們正在為這架神奇機甲的身份感到疑惑時，敵部隊忽然出現了。那架身份不明機體則再次轉動它的機首，隻身朝敵部隊走去。看來它好像並不是我們的敵人。雖然如此，我們也不能站在旁邊冷眼旁觀呀！於是就進入戰鬥。幸運的是敵人規模並不大，不花什麼功夫就被我們全滅了。

剛剛那台神奇機甲的駕駛員，是一位叫做モーリー的中年女性。她非常痛恨奪走她一件幸福的軍隊。當她知道這場紛爭是我引起的以後，她說想看到我死掉的模樣，而任性加入了部隊。這樣也好。如果我的命能夠平撫她所受到傷痕，什麼時候要我死都行……。







地　形

土
→P.178

草
→P.178

叢林
→P.178

混和了草[illegible]叢林的地形。不容易分清楚，可利用視窗確認，儘量能在地形效果高的叢林裏作戰。



憎恨軍隊的モーリー之陷阱

MISSION▶帶回前往ラークバレー北方的キース與J.J.

為了要報告偵察結果而來到軍辦公室。我向オルソン傳達了ラークバレー市是不可能利用為屯駐地的見解。事實上，要在那個瓦礫如山的城鎮建設基地，根本一點好處也沒有。但是在我的腦海當中，想到死也要守住該城鎮，以防止軍隊進佔，而隻身與敵人對抗的モーリー，她的那個模樣也確實影響了我，這樣一來，就再也不會有軍隊到這個城鎮來了。

離開軍辦公室後，看到ヤン很緊張的樣子。原來是キース和J.J.聽說哪裏有錢賺，就去出擊了。只好趕快去追他們。

到達現場。這裡好像是USN軍的補給中繼基地。得趕快把他們兩人找回來。此時…モーリー竟跑去向敵人通知我們的所在，而自動脫隊了！看來我們好像上了她的當！敵部隊已經注意到我們。只好和敵人決戰囉！

突然展開戰鬥。由於這裡是補給基地，所以敵部隊的編成，當然以補給車居多。在作戰時必須要考慮這一點。

モーリー原想要脫離部隊，但卻被敵機發現，而遭受到攻擊。其他的隊員則冷眼旁觀。陷害自己的人，有什麼義務要救她呢？他們會這樣想，也是理所當然的。但是，我不能眼看著她被攻擊而不管。我欠她的，永遠也還不了！於是下了全機去援護モーリー的命令。

戰鬥結束。モーリー也安然無恙。我[illegible]然不很相信她以後不會再做這種事情，但還是允許她再入隊。不過其他隊員似乎都很不滿我的決定。



占卜兩軍的戰局

MISSION▶全滅メール河的USN軍警備部隊

再度回到フリーダム，去找大佐。剛剛的行動似乎沒有遭到他的責備。這次的任務是，去解決駐留在舊國境的メール河之敵警備部隊。這項行動的目的，是在確保正規軍的前進。這就是我們的任務，像這次這樣輔佐正規軍的任務，不但非常辛苦，而且通常得到的報酬又不多。キース為了這件事情向オルソン大佐提出不滿的表示，但卻被強烈地反斥回去。他儘說些如果你們有什麼怨言的話，隨時都可以脫隊等的話。無論如何，我們只不過是個用了就丟的棋子。我可以從隊員的表情當中。感覺到他們已逐漸失去幹勁……。

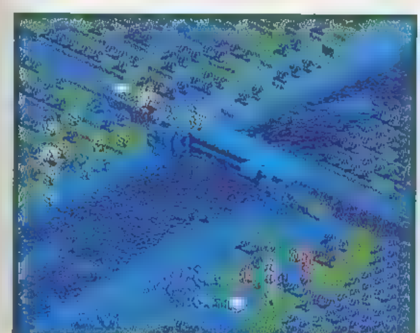
在沈重不愉快的氣氛當中，我們來到了深夜的メール河附近。這裡就是這次的戰鬥舞台。在對岸態勢整齊的敵部隊當中，有一架大型的神奇機甲。而且，好像所有的神奇機甲，都已裝備上不怕水的氣墊型腳部零件的樣子。如果發生水中戰，很明顯會對我方不利，看來利用導彈的遠距[illegible]攻擊是相當重要的。

戰鬥開始。和我想的一樣，[illegible]主力部隊[illegible][illegible]越河朝我們這邊走來，鞏固防禦以抵擋他們，另外再命令數機渡橋，將對岸剩下來的敵人横掃一空。

要打倒大型機，的確很不容易，但我們也算是得到了完全勝利。這麼一來就能確保往USN領地的通道了。OCU正規軍展開侵攻只是時間的問題了。



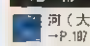


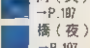


[illegible]於敵機裝備了氣墊型的腳部零件，所以在水中的移動能力很高。避免渡河，最好繞遠路走橋。

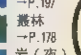


地　形


河（大）
→P.187


橋（夜）
→P.197

叢林
→P.178


岩（夜）
→P.178





BATTLE FIELD MAP 12

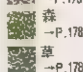
這個舞台的移動範圍蠻狹窄的。別忘了拿列車當中的寶物。



●得手寶物

■機體移動到地圖上有顏色的地方，就可以得到右記的寶物喔！

- マジックボックスランチャー
- リペアーM
- プリンメアボディ
- エルフォルクWST-48
- リペアーSP



地　形

岩 →P.178
森 →P.178
草 →P.178

以時間決勝的鐵道爆破作戰

MISSION▶爆破ＵＳＮ軍鐵道與鐵橋

機關槍的發射聲，劃破了深夜無人辦公室街上的寂靜。當槍聲一停止，接著又聽到非常激烈的金屬撞擊聲。為了知道發生了什麼事情，而聚集了許多看熱鬧的人，而他們所目擊的光景，卻使得他們鴉然無聲。原來在深夜發生這麼嚴重喧吵的是我方同志——兩架ＯＣＵ軍專用的神奇機甲……。

到達ベセタ以後，接受了下次指令而離開辦公室的我們，正好碰到這個場面。又不能光站在旁邊看，只好去幫他們做仲裁人。由停止的兩架神奇機甲當中，出現了兩名一臉兇相的人，他們分別是名為ボルンガ與ボビー的ＯＣＵ軍士兵。由於對沒有結果的戰爭而感到不滿，而且在不知不覺中乘上了神奇機甲，還發生了剛剛的那一件爭執事件。當他們兩人知道我們的キャニオンクロウ以後，就自願入隊。我看中了他們倆希望戰爭能早點結束的誠摯意願，所以答應他們入隊。

離開城鎮，到達ベスク河的鐵橋處。這次任務的目的是，同時破壞鐵橋與列車，以切斷敵人的運輸通路。

當ハンス知會我們炸彈的裝設已完成後，接著就等列車來到了。在此，於絕妙之時敵運輸列車來了。正確地操作炸彈，隨著轟隆聲列車前後二段鐵橋被炸散了。ハンス的計算實在準得嚇人。此時，從無人可走的列車當中出現了敵人神奇機甲的編隊。難道他們發現了安裝在列車之下的炸彈嗎？看來現在只好和敵軍進行戰鬥，否則任務無法完全。

必須在列車爆炸之前，一邊擊退敵機，一邊逼進列車。在這一輛列車當中，可以得到一些有用的東西。

任務終了，受到オルソン大佐要我們集合在ベルテカ市的通知，全軍撤隊。

在灼熱パルンタ沙漠上的激鬥

MISSION▶以フォートモーナス市為目標，穿越パルンタ沙漠

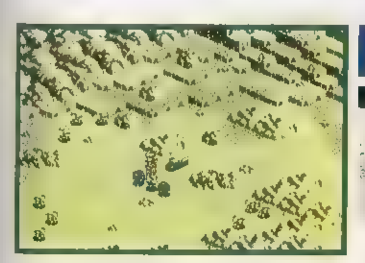
到達了ＯＣＵ軍完成制壓的ベルチカ市，就最近的攻勢看來，戰況確實逐漸傾向於我軍。我現在得馬上到臨時設置的司令部去了！

在司令部當中，我看到了キャニオンクロウ的管理官—ブレイクウッド將軍。他就是以前我們違反命令時，還包庇過我們的人物。我們就從這位將軍這裡直接接受了即將展開的フォートモーナス市攻略作戰“イーグルティアズ”的概要說明。フォートモーナス是敵人最重要的據點。這次的作戰若能成功，我軍的勝利也大概能夠確保。將軍最後以激勵的話來結束這次會談，然後解散。並且命令ナタリー一人留下。將軍好像有什麼話對她一個人說的樣子。

回到城鎮，進行機體的整備。要到達フォートモーナス市，必須通過ベルチカ市南方的ベルンタ沙漠才行。假定會在沙漠中發生戰鬥，所以裝備上了履帶型的腳部零件。這次還是第一次在沙漠移動，所以整備一定要做得很周全。

由城鎮出發後沒多久，就來到ベルンタ沙漠了。在前進了數公里以後，ハンス發現周圍有多數的動力反應。但是，在附近又沒看到敵機的蹤跡……，就在這個時候，敵部隊由塵砂中出現。原來他們藏身於沙中！這些傢伙還真厲害。

雖然被這種突發事件嚇到，但沙漠用的裝備發生作用，我們沒受到什麼損害即獲得勝利。但是，也浪費了不少時間。現在得加速前往フォートモーナス了！



地圖上的大部份都是沙漠。如果沒裝備上履帶型的腳步零件，移動也會變得很不容易。

地　形

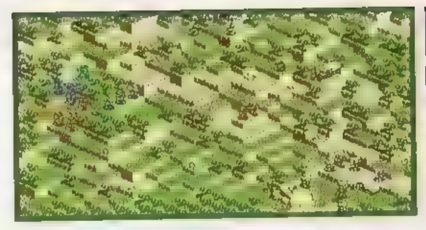
土 →P.178
岩 →P.178
沙漠 →P.179







BATTLE FIELD MAP 13





地形

土
→P.178
草
→P.178
叢林
→P.178

地圖雖然很小，但是段差卻很多。特別是在地圖右側有無數細小的段差，所以儘量不要靠近這裡比較好。



反應出逃兵的心聲

MISSION▶保護由ＵＳＮ軍設施逃走的士兵

由於受到在沙漠上戰鬥的影響，浪費了不少時間，害我們比預定時間晚了好久才到達屯駐地。由於長時間在沙漠上移動，於是就將發生問題的機體交給商店檢查、修理。我們則趁這個時候洗個熱水澡將身上的汗與塵埃洗乾淨，並打個小睏。在進行下一次戰鬥前，先做短暫的休息。原來硬梆梆的床板，如今也令人覺得很舒服。夢，也不知忘記放在哪裡……。

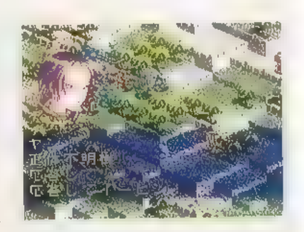
機體的整頓也結束，出擊準備也完結了。這時，オルソン大佐突然出現，來通知我們任務有所變更。好像有人從ＵＳＮ軍的設施逃出來了。我們的任務就是到現場去，確認這件事件的真假。

目的爲ＵＳＮ設施，位於蒼鬱的密林深處。由於設施周圍建有高壁，所以很難窺視到裏面的情形。遂叫ハンス試試偸接敵人的無線電。敵部隊好像拼命地在追某種東西。看來真的有人逃走。面對ハンス的呼叫，斷斷續續的通訊又接上了。突然間，ヤン竟單獨出擊。由於事出突然，所以我連制止的機會也沒有。她好像從那模糊的通訊聲中，感覺到什麼的樣子。馬上以全機去追ヤン。

……幾個小時以後，我們從幾道煙幕迷漫的敵部隊殘骸當中，看到好不容易找到自幼失踪弟弟的姊弟相會情形。原來，從這個設施逃走的人，就是ヤン一直尋找的弟弟一イーヒン。ヤン說當她一聽到聲音的瞬間，她就確信那是她的弟弟イーヒン。真不愧是親生姊弟。

據イーヒン所言，他所在的設施，好像名叫ニルバーナ機關的樣子。而好像聽過這名字的ハンス，突然出現了驚訝的表情。他說，當他在調查カレン行踪時，就是這個ニルバーナ機關使他碰壁。

但是……我們僅能知道這些事嗎？



“ランドデストロイヤー”攻略作戰

MISSION▶破壞擁有了具大型要塞砲的モーガン要塞。

「真的太好了，你們兩個！」離開軍辦公室的途中，モーリー這麼說。ヤン和イーヒン則向她點頭示意。剛剛，イーヒン正式地加入成為隊員。……聽完我的報告以後，大佐表示要將イーヒン送到收容所以示這種極為公式性的話。ヤン當然不肯遵從，而且她還揚言即使殺死オルソン，她也要保護她的弟弟。然後，其他的隊員也跟著援護ヤン。遇到這種情況，大矢也只好同意イーヒン的入隊，令人想像不到的是，最熱援護ヤン的，竟然是モーリー。不過我也能了解她的心情。她以前雖曾一度背叛我們，但就目前的情況看來，也許已經可以完全相信她了。

大佐要我們立刻朝屯駐地出發。終於到達了目的地一モーガン要塞。真不愧是名為“ランドデストロイヤー”的要塞。就在這個時候，當隊員們看到它時，都不禁暫時停止了呼吸。的確，以３門要塞砲為中心的絕大攻擊力是很恐怖。但是，對於由少數機體構成的我部隊而言反而有利。只要能成功地潛入要塞砲的附近，那麼就幾乎等於獲得勝利了吧！於是我就將我的想法傳述給隊員，並且配置他們。當準備工作完畢時，接下來就是開始作戰了！

將部隊分成幾組，令他們將敵人各個擊破。這個戰法雖然簡單，但是似乎很有效果的樣子。將要塞砲一個個地破壞，フォートーモーナス要塞攻略作戰成功了！隊員們也一副不敢相信任務竟會成功的模樣。對手這麼強，也難怪他們會這樣。看來我們好像是真的很強的樣子。真不知道現在應該是要高興，還是應該要感到難過呢……。

●得手怪物 ◆ツィーゲライフル
可得到上記武器的地方位於外壁裏面。

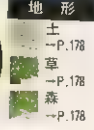


這個舞台雖難成功渡過，如果無法掌握３門要塞砲的射程，則很容易全滅。

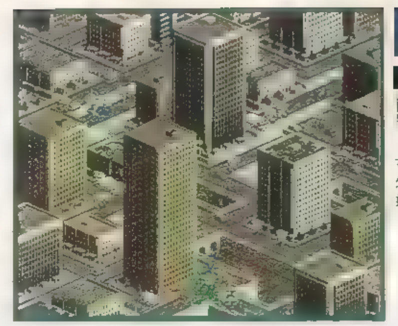




地形



土
→P.178
草
→P.178
森
→P.178





地　形

市街
→P.178

由於建築物的數量頗多，因此可移動的路段，自然受到限制。另外，段差位置很難分辨，所以要好好確認。



"地獄之壁"隊長的復仇戰

MISSION▶全滅ＵＳＮ軍，完全制壓フォートモーナス市

成功打下モーガン要塞而感到得意的我們來到了フォートモーナス市。在市內還殘存著敵人部隊。這些人發現了我們，並且準備朝我們攻擊過來。在其中，我們發現了一架常常見到的大型機。據イーヒン所言，它是以超高性能自豪，サカタ製的シーキング型最新銳機。而駕駛該機體的駕駛員，雖然我只是從很遠的地方看了一眼，但那傢伙應該是"地獄之壁"的隊長才對。我記得"地獄之壁"的隊員不是在那次的戰鬥中全滅了嗎？

當戰鬥開始的時候，那架有問題的大型機突然以猛烈的速度朝我們攻擊過來。它完全採取單獨行動。為了要與不斷以猛烈攻擊朝我們攻來的シーキング型，我們決定與它之間保持安全距離；在序盤時以遠距離攻擊為中心來予以攻擊，避免與它起正面衝突。就這樣慢慢地將敵人的ＨＰ奪取過來，看準敵人所受的損害已差不多時，自由數機一齊對它突擊。全身如蜂窩一般沐浴在彈丸當中的シーキング型之巨體隨著一聲巨響後倒地，然後爆炸，火焰直上。在那個瞬間，我看到了！在機體的一部，我永遠也無法忘記那一幕。"地獄之幕"的識別章…。我猜的果然沒錯，真的是那個傢伙。難道他在等待機會想殲滅其部隊，並且將其部下全部殺死向我們復仇嗎？之前他的那種沈著冷靜的作戰模樣又到哪裡去了呢？這種不怕死，看來完全覺悟的戰法，對我們而言也造成不了什麼威脅。

解決了失去指揮官的敵部隊，任務結束。與出現的オルソン大佐之間的會話也草草結束，回到宿舍，我現在只想休息。

恐怖集團"ハフマン之魂"

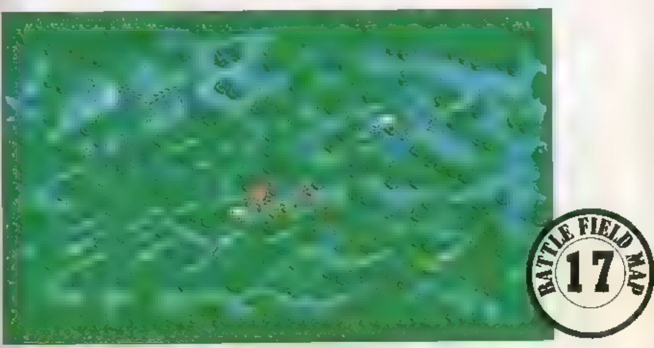
MISSION▶護衛サカタインダストリィ的坂田會長

數日後……。深夜，我們在フォートモーナス東方山中的直升機停機坪附近，等待著一架直升機的到達。夜晚的冷空氣，吹入了駕駛艙中。於是我就按下了暖氣的開關。當時，在黑夜的寂靜當中，開始混雜著螺旋漿啟動的聲音。我們等待已久的直升機似乎已經來了。我下了全體啟動機體的命令，也按下自己機體的能源鍵。在低吟中慢慢站起，愛機シュライク醒來了。這次又得靠你了，伙伴！

直升機一邊低空飛行，一邊朝我們前進。坐在直升機上的，原來就是サカタインダストリィ的會長—坂田玲二。大佐這次所下的命令就是，護衛這位坂田會長。特別要啟用軍隊為他護衛，相信一定有什麼原因吧！這麼說來，我想起大佐曾經告訴我們要特別小心恐怖份子；不過，這位坂田先生和恐怖份子之間到底有什麼牽扯不清的關係呢？

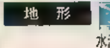
直升機離降落地點只剩數百公尺了。這個時候，從周圍的森林中竟然毫無聲響地出現了數架神奇機甲。這些傢伙好像就是恐怖份子的樣子。這些恐怖份子，看到我們竟從容不迫，陸續地朝直升機襲擊過來。我想他們會朝我們攻擊過來，於是決定先發制人，馬上命令全機朝敵方追擊過去。想要打倒欠缺部隊體制的恐怖份子，並不是很困難的事。只不過這裡有一架和其他機體的動作完全不同的神奇機甲，我想那大概是恐怖份子集團的隊長所負責駕駛的吧！總之，直升機已安全著陸。我們的任務也算是結束了。

任務終了後，サカタ朝直升機方向起去，好像要去說什麼事似的……。



地　形


水泥
→P.178


草(夜)
→P.178


森(夜)
→P.178

工(夜)
→P.178

坂田所搭乘的直升機，會由地圖地下朝左上移動，所以你也要跟著移動。

即將全勝卻突然停戰

MISSION▶追擊ＵＳＮ軍的殘餘部隊

到達フォートモーナス。オルソン大佐向我們說明了這次的任務─敵部隊追擊作戰後，離開城鎮。ＵＳＮ的氣勢似乎越來越弱，ＯＣＵ軍勝利已近的氣氛瀰漫在整座城市中。目前仍然不能期望過著像平常人一般生活的我們，對於領土被奪，生活在占領之下而感到非常不安的市民們，不知該感到悲傷或者是氣憤。但是，雖然時間非常短暫，但是能接觸到未來感覺到的都市空氣，藉著深深吸一口氣，我想至少能帶給大家一點點的安適感吧！整頓的裝備，朝戰場前去。

這次的戰場是在有小河流過的山岳地帶。在我們到達之前，敵部隊就已將其陣容整備好了。當我們不斷地打退他們，可能因為太累，敵人似乎要發動最後的反擊。兩軍挾著河川而對峙，當我們要朝對手方向移動時，ＯＣＵ軍的直升機突然飛來。由直升機下來的オルソン大佐，朝著全體士兵，以淡淡地卻具有力量的語調，發佈了兩軍戰成立的消息。戰爭……結束了嗎…？在我的腦海裏開始回想著１年以來的種種。我的戰爭還沒結束……。

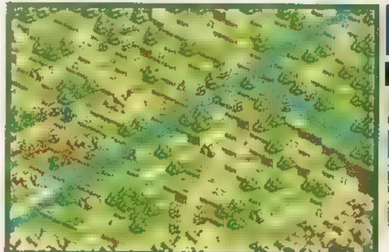
當時，ナタリー的叫聲傳入我的耳中。「敵部隊沒有後退！他們朝這裡過來了！」

正如ナタリー所說的，無視停戰通知的敵部隊，正集結成團朝著我們攻擊過來。我只好下了反擊的命令……。

——戰鬥總算結束了，由敵機殘骸而升起的黑煙，在傍晚的戰場上，我們下了神奇機甲而坐在地面上。沒有人說任何一個字。只剩下總覺得有點遺憾的回憶而已。

戰爭結束了……。







地形

土 →P.178

河（小）→P.178

草 →P.178

森 →P.178

在地圖上，你可以看到一條斜向橫切的小河。最好早點將數機移動到對岸去比較好。不過，要注意在對岸有很多段差喔！







BATTLE FIELD MAP 19

地形

土 →P.178

草 →P.178

森 →P.178

這個舞台蠻平坦的。基本上應該是在中央平地戰鬥的，但小心敵人逃至高地。

●得手寶物

只有在第15舞台才能到ロイド的機體。

◆ツィーゲライフル

Dr.ブラウンＯＣＵ的關係

MISSION▶調查在原ＵＳＮ軍野戰醫院的Dr.ブラウン

電擊般的停戰發表過後的數週……。

我們ＯＣＵ軍傭兵部隊「キャニオンクロウ」，移轉為國際平和維持軍的對恐怖分子部隊。

仍然擔任我們部隊之司令官的オルソン大佐，把我們叫到軍辦公室來。新生キャニオンクロウ的第一份工作是去調查位於城鎮東北部的原ＵＳＮ軍野戰醫院。好像是懷疑那裡的ブラウン醫生，有和恐怖份子私通的嫌疑。

在這間野戰醫院當中，收容了許多戰傷者。在慌慌張張走來走去的醫生們當中，我發現了ブラウン。馬上向前去尋問他，但是並找不到什麼奇怪的地方。我們也問了醫院裏面的人，但完全沒有說ブラウン不好的事，他的風評非常好。當我們正難以下判斷時，突然傳來恐怖份子來襲的急報！那傢伙果然有一手？

他們包圍醫院，並且主張是ブラウン背叛我們的。暫時不談他們說的話是否屬實，首先先對付這些恐怖份子。調查雖比較不拿手，但戰鬥對我則有如家常便飯。當走到敵人背後時，就已決出勝負。不給敵人反擊機會，將他們擊潰。

再次訊問ブラウン，但他卻矢口否認和恐怖份子之間有關連。這時，ハンス提出了一個驚人的報告。原來剛剛的恐怖份子是假的，其真面目應該是ＯＣＵ軍部隊！這到底是怎麼一回事呀？

知道剛來襲擊的是ＯＣＵ軍，ブラウン則開始道出了一切。——原來他以前曾是ＯＣＵ的科學技術上校，並且在進行某項秘密研究。當時，他察覺到只要為了研究就什麼都肯做的醜惡面貌，於是由軍隊脫離。然後則來到了這間野戰醫院……。

然而，ＯＣＵ軍為了要抹殺知道機密的ブラウン，而送出部隊……。結果，ブラウン為了病患的安全，而決定離開。

我對於自己心中，對軍隊的強烈不信任感，已經不能再壓抑了！





神秘男子ードリスコル

MISSION▶追擊來到フォートモーナス市的恐怖份子

在次來到フォートモーナス。オルソン命令只要我一個人到軍辦公室去。在軍辦公室裏面，他介紹了サカタインダストリィ的社長給我認識。當我看到他時，就覺得很面熟，原來他就是我的部下サカタ的哥哥。那傢伙，像這種事從來也沒有向我提過……。當時，得到恐怖份子來襲的連絡，立刻出擊！

我們由城鎮的東北展開攻勢，與恐怖份子對抗。此時，有一架黑色大型神奇機甲的援軍來了。我曾經在什麼地方看過這一架神奇機甲…而且，還不止一次……。サカタ與イーヒン間的會話讓我聽到了。駕駛那架機體的就是USN軍大尉ドリスコル，他是ニルバーナ機關的總負責人。也就是這傢伙將カレン……。

恐怖份子出現，就算戰鬥已經開始，但我的眼睛卻一直盯著那傢伙的機體。那架黑色機體具有壓倒性的攻擊力，將敵人一個個擊潰。有好幾次，想朝著那傢伙的背後瞄準，扣上步槍板機的衝動向我襲來。我拼命地與這種衝動交戰。我也知道自己的額頭上，汗不斷冒出，分成好幾條線路，並且充滿了我的臉……。

就是那傢伙……我絕對無法原諒ドリスコル！對ドリスコル，我在無意識中，以步槍的準心瞄準他……。此時，オルソン大佐的聲音突然飛來。「別開槍！如果你開槍的話，那隊員就會處死刑！」

這時我才回了神，看看周圍。隊員們都守護著我。世界好像一時之間，整個冰凍了起來。

我要找出カレン的下落。我要替カレン報仇。我把這個目的當成是心裡的支柱，滿腦子想的全是這件事。率領傭兵部隊橫渡戰場的我，最後還是沒能扣下板機。因為我不能拖累我的同伴們。——混帳！カレン……。我竟然無法為妳討回公道……。





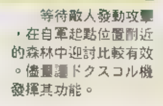
地形

土 →P.178

河（小）→P.178

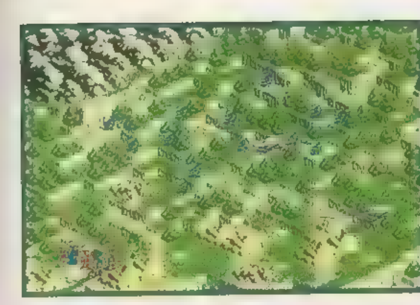
草 →P.178

森 →P.178



等待敵人發動攻擊，在自軍起點位置附近的森林中迎討比較有效。儘量讓ドクスコル機發揮其功能。

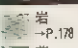




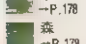




地形



岩 →P.178



草 →P.178

森 →P.178

在地圖上有許多兩段段差之地，裝備了2腳型以外之腳部零件的機體，看來是發揮不了什麼作用。

與恐怖份子決勝負テロリスト

MISSION▶攻擊潛入タッカー山地的恐怖份子

在那件事情以後，有一段時間，我都不和任何人說話。隊員們也都很體諒我，所以他們也儘量不來打擾我。大家，真是對不起……。

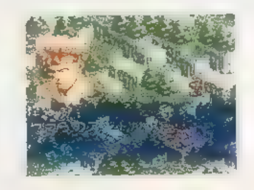
為了接受オルソン大佐所下的指令而來到了軍辦公室。我已經有受嚴苛的覺悟，但是大佐向我說的卻是，要我忘了上次的事情。但是，我倒寧願被軍隊解雇。如果我被解雇的話，那無論我想怎麼做，就沒人管得了我才對……。但現在先將我的想法放在一邊。接著大矢對我們下了一道新的指令。這一次的任務是要掃蕩潛伏在タッカー山地的恐怖份子。

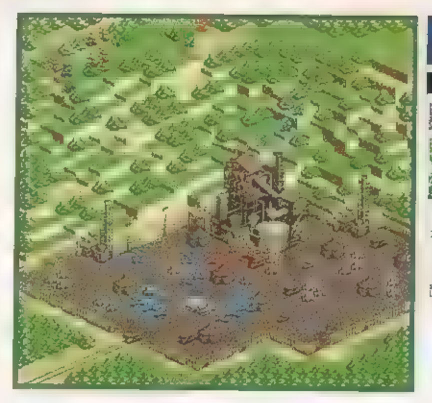
既然有了新任務，我就不能一直這樣悶悶不樂下去了。我立刻命令隊員們做機體的整備。……，在出擊之前，フレデリック突然提出了要脫離部隊的申請。他好像有些想去調查。我當然不能拒絕原本是民間人的他所提要求。我點頭了。

我們到達位於フォートモーナス東北的タッカー山地。恐怖份子由山的急斜面一直到山的中腹地帶發動攻擊。別人注意不到的地方當然是很好的地點。但這裡還真是偏僻。由於不習慣於山岳戰，所以指示全機要十分注意。作戰開始。

地形效果完全對敵方有利，但我們有得是在衆多戰場所得到的經驗。而且，再加上我們剛在フォートモーナス所購得的最新武器之幫助，看來勝利是屬於我們的了。戰鬥結束後，ハンス的感應器捕捉到微弱的反應。恐怖份子的基地好像就在附近！現在先回到城鎮上去。

但是，這個被稱之為恐怖份子團體的真面目，我到目前仍然無法搞清楚。但我不覺得他們只是單純的恐怖份子而已……







地　形

土
→P.178
草
→P.178
森
→P.178

在這裡，一定要使用具有■型腳部零件的機體出擊。若沒辦法越過2段的段差，則永遠也無法到達起點位置的下方。

高唱戰鬥中止的フレデリック

MISSION▶攻擊躲藏在秘密基地的恐怖份子

前往位於タッカ山地南方的ソレイト鎮。首先到達這裡的オルソン大佐，表明了要在下次的作戰當中，粉碎這個恐怖份子集團。我們整頓好裝備，前往戰場。

恐怖份子的基地是位於城鎮西部的廢工廠。原來如此，如果設在這裡的話，就沒什麼人會注意到了。在敵人注意到我們之前，全機開始移動，採先制攻擊。

當我們開始移動後，不久就看到一臺很面熟的機體，而且還由敵部隊中朝我們走來。沒錯，駕駛那台機體的是フレデリック！フレデリック是過來要我們停止攻擊的，但恐怖份子卻不停止他們的攻擊。沒有辦法，我也只好命令大家應戰！這到底是怎麼一回事呢？我完全無法理解……。

結果，我們一直戰到恐怖份子全滅為止…。戰鬥結束後，從煙幕迷漫的敵機殘骸當中，フレデリック出現了。在剛剛的那場戰鬥中，由於被我方的流彈打中，所以機體損害得相當嚴重。他的運氣還真差。但是，フレデリック好像完全不在乎，他開始以相當興奮的語調和我說話，據他所言，這些人並不是恐怖份子，他們的目的在於阻止サカタインダストリィ的陰謀。當他正準備說得更詳細時，從他背後突然出現一身黑色的男人。這傢伙…這傢伙就是恐怖份子的隊長！而這個男人對著我們開始說出一些唐突的話。——是有關於サカタインダストリィ所開發推展的究極兵器；即是利用訓練過之士兵的腦所製造出來的生體電腦，Bデバイス的事——。

男人繼續說下去，衝擊的事實已判明。ニルバーナ機關，就是為了製造那個Bデバイス而聚集被利用士兵的地方！但我也不能完全相信這個男人所說的話，這件事須要再進行調查。サカタ那張放心的測臉，令我感到在意……。





サカタインダストリィ的野心

MISSION▶潛入サカタインダストリィ的工廠

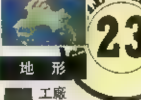
ゲンツ的一番話，令我們大家感到相當震驚。回到ソレイト後，オルソン大佐為了處罰我們讓恐怖份子的頭頭逃走，遂下全體隊員禁止外出的命令，但我們目前根本完全不在意他的處罰。我終於下了決心。——我決定要潛入ニルバーナ研究所中。我要用我自己的眼睛探究事實……。ナタリー察覺到我的想法，於是拼命地勸我勿去。但是，當她知道我的決心是不會動搖以後，她臉上浮起悲傷的微笑，說她無法再繼續跟著我，而離開了部隊……。

當我整頓好裝備，當我正準備單身出城時，ハンス叫住了我。聽了他們初說■到酒吧去，在那裡除了キース、J.J.與ナタリー以外，其他人都集合在這裡了。モーリー說她一定要看著我死，而大家也不顧違反オルソン大佐的命令，決定要和我一起去。接下來的這個行動，完全是我個人的問題。和傭兵部隊本身的任務完全沒有關係——。最後，這些隊員還是決定和我同進退。我對大家真是過意不去。還有……真是太感謝你們了。

藉由イーヒン的帶路，讓我們成功地侵入研究所內部。當我們正要開始探索時，ドリスコル出現了。此時，恐怖份子的隊長—ゲンツ出現，並且加入我們的部隊。人都到齊了。來吧！ドリスコル！

但是，就地利而言，實在對我們不利。由於地形狀況很差，使我們無法自由行動。當我們好不容易使敵部隊全滅時，那傢伙已經做好了逃走的準備。然後，他為了湮滅證據所裝設的炸彈爆炸了！我們趕緊移動到安全地帶，避免受到損害。

從被燒得精光的研究所中，什麼也沒有發現…。我緊咬著唇，ゲンツ問我要不要和他一起走。我答應了！無論以後會遇到任何艱難，我都要去。一直要到為カレン討回公道為止，不，一直要到將那些傢伙滅絕為止……。



BATTLE FIELD MAP 23

地　形

工廠
→P.179

由於這裡很狹窄，所以很難自由移動。另外，要注意這裡的幾乎段差部分。

第２章

在心中的憤怒與悲傷…

為了找出カレン下落而四處奔走的ロイド。但是，在這個過程當中，他發現了許多很難想像的事實。現在他的胸中充滿的新的憤怒……。

舞台回到１年前的戰場

在變成廢墟的工廠遺跡上，ロイド在想什麼呢？

以坂田所滯留的ルーピディス市為目標，我們開始出發。現在，在我的心中，除了一直找不到カレン下落的不甘心外，還產生了一個新的感情——對於サカタインダストリィ之陰謀的憤怒。我是絕對無法原諒那些傢伙的行為的！

正當這個時候，突然我眼前所看到的這個景象實在出現得好突然，映入我的眼中。我眼前這一片淒慘的廢墟……令人感到懷念且瘋狂，那件我很不想再碰觸到的往事……。與說不出任何話的我相對，ゲンツ卻冷靜地發言。他告訴大家這裡就是サカタインダストリィ的Bデバイス工廠遺跡，而且在這裡發生的戰鬥還引發了第２次ハフマン紛爭。他說的沒錯……。在這個地方引起那個事件的不是別人，就是我—ロイド。我就是在這裡失去カレン，我的一切就是在這裡結束的。那件事使我的人生完全變了樣……。但是，這份感情卻隨著ゲンツ以下所說的話而煙消雲散。原來那次的行動，從頭到尾只是一場設計過的“鬧劇”而已。サカタインダストリィ設計了那次的事件，然後將我們一步步地引入這個圈套，這個事件完全是事前就早已設計好的……。當我聽到ゲンツ這樣說時，心中充滿了悲傷，以及憤怒。

就在這個時候，由前方出現了幾架神奇機甲。而帶頭的，就是那架黑色大型神奇機甲——ドリスコル！在這個瞬間，我不自覺地覺悟到，我和這傢伙之間的命運羈絆……。







地　形

土 →P.178

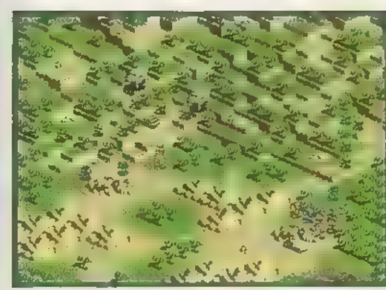
鋼筋 →P.178

草 →P.178

叢林 →P.178

如果比敵人早行動的話，在工廠的地區內可能遭到挾擊，因此危險性很高。最好等敵人移動之後再慎重地移動比較好。

BATTLE FIELD MAP 24

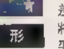


BATTLE FIELD MAP 25

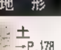




地　形



土 →P.178



草 →P.178



叢林 →P.178

敵人所在的地圖上部有許多處落差，所以最好能夠將敵人引到下面的平地來。

以敵人姿態出現的ナタリー

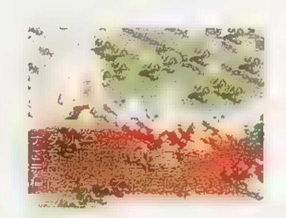
行動中キース與J.J.複雜心境

離開了如同惡夢般的工廠遺跡後，我們不知道已經走了多久。同伴們也由這次秘密行動的緊張感中，難以再繼續掩飾身心的疲勞。而且，機體的消耗也令人無法忽視。總之目前，無論是人類或者是機械都需要好好休息一番。——正這麼想的時候，眼前出現一個營區。真是剛好。

就在這個由武器商人經營的營區中，我們進行機體的修理與武器，零件的強化替換，雖然時間不是很長，但我們也稍做休息。從現在起又是一個新的開始，想到充滿苦難的未知行程，能夠偶然發現這個營區，為以後的困難行動提供一個落腳之地，我們的運氣還真不錯。

但是，當我正感到放心下來的時候，ハンス突然向我報告這裡進入了哨戒體制。在營區的周邊，可以明顯地察知有和我們不同的機動兵器反應。到底會是什麼人呀？至少可以確定的是，他們絕對不會是我們的同伴。總之，現在只好採取迎擊體制了！

當我們離開營區時，眼前所看到的，竟是一副讓人很難以相信的光景。對方竟是オルソン所率領的和平調停軍。而且還有以前一直和我們一起並肩作戰的ナタリー、キース、與J.J.所駕駛的神奇機甲朝著我們走來。如果能夠的話，我真很想避免這場戰鬥——大家的想法也和我一樣。但是這個時候，宣告戰鬥開始的砲聲，卻無情地響起。



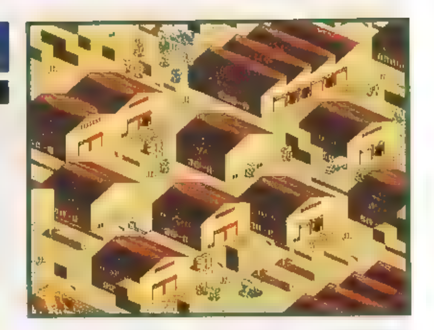




地 形

港
→P.179

在這裡並列了許多倉庫，所以進行路程頗有限制。你可以將倉庫牆壁當做蔽障，使用遠距離攻擊。



展開隱密行動的ロイド他們

為了藏身而尋找倉庫，展開奇襲攻擊

渡過幾番的試練以後，終於來到ルーピディス鎮。同伴們都對我抱以最燦爛的笑容。這些伙伴們一直沒有怨言地跟著我這樣的人……。這麼說來，接近隊員同志之間的感情好像比以前更強的樣子。我想大概是由體制脫離，使我們必須在嚴格的環境下求生存的關係，這樣也許可以加強同伴意識吧！

當然，ルーピディス對我們的造訪，是絕對不會寬容處理的。總之，侵入這座ハフマン島上最大港口的我們最先所看的光景，即是配置於各地的警備隊，其數量比我們想像的還要多上許多。這些大概是為了警戒我們的行動所配置的陣容吧！他們早就知道我們會來這裡。看來對方相當清楚我們的行動，但是我們也早已覺悟這種事的發生。現在最重要的就是，儘早進入城鎮中，得趕快找出坂田會長的下落才行……。

我們首先考慮進行在市內的秘密行動，不過得先將這些最引人注目的神奇機甲給藏起來。不過，要藏這麼多的神奇機甲，沒有一個大倉庫是不行的。以速攻擊滅眼前的警備隊，現在只好先去找倉庫了。幸運的是，天就要黑了。如果在黑暗中進行深索的話，相信被敵人發現的危險性也會減低才對。



由完全包圍狀態強行突破

ロイド一行襲擊オルソン所率領的部隊包圍網

我們成功地藏好了神奇機甲，為了要求得有關坂田會長的情報而潛入城鎮中。但是，雖說要找，畢竟這可是一個大城市呀！又不能到處亂找。此時，我們就一邊整備在與警備隊之戰時受傷的機體，一邊則為收集情報而奔走。

總之先進入酒吧，首先先問老闆看看。從他的口中，我們得到了有恐怖份子潛入城鎮中的情報。我們侵入的事情看來已經傳遍全市了。

之後，我們非常小心敵人的行動，為了準備萬一會發生的戰鬥，總之先中止情報收集的工作，為整備機體而到商店裏去。當整備終了，無心地向老闆尋問時……得到了在港的附近有サカタインダストリィ的分公司之情報。沒想到能在這裡得到如此有力的情報。但是，在同一時間，單獨進行情報收集工作的ハンス也向我報告。我們的倉庫好像已經被警備隊給包圍住了。自從上次從酒吧老闆那裡聽到情報後，我早有被發現的心理準備。只是沒想到會那麼早被發現。

避開警備隊嚴密的視線，總算是成功搭乘上了神奇機甲。包圍回到倉庫的我們的對方，當然就是平和調停軍——看來和オルソン決一死戰的日子，終於來到的樣子。

●得手寶物

在下面的零件可以在同一個地方得到，但是那個地方在倉庫的陰影處。

◆ カロークIIアーム　テラーンIIレッグ





地 形

港
→P.179

由3方被敵人包圍的狀態開始，所以苦戰是免不了的。剛開始最好能先將實力薄弱的正面部隊打倒。

找尋父親行蹤的サカタ

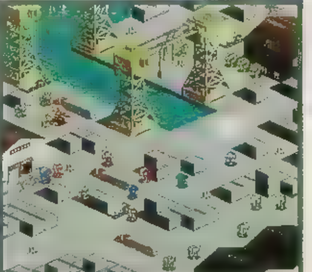
為尋找父親而獨身前往16號船塢



總算打退ハフマン部隊的我們這支キャニオンクロウ，再次前往ルーピディス鎮。因為我們從某一個人物那裡得到坂田會長就在港口16號船塢的情報。幸運的是，ハンス早已確認好前往船塢的道路，但他好像想避開我們的追擊，而想坐船離開這座島的樣子。得趕快去追他回來。

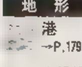
但是，在這裡卻發生了一個大問題。サカタ不見了。根據困惑的ナタリー所言，サカタ說他有話想和他父親說，所以1個人先跑到16號船塢去的樣子。沒錯，坂田會長就是サカタ的親生父親。而坂田社長則是サカタ的哥哥。而我們現在則正追著一直和我們一同奮戰之戰友的血親，為求事實真相而必須將他們追到手。而サカタ則處在同伴與血親之間，所以他感到十分痛苦，他一定是想靠自己的力量去說服他們，所以才會單獨行動的。

「這傢伙真傻！」キース非常不屑地說，但是，我們大家都知道，在他聲音的深處沈澱著說不出來的傷感。雖然如此，但該做的事情，我們還是得做。我則下了從來沒有過，也是最為痛苦的一次出擊命令———。





地　形

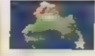


港
→P.179

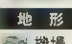
在這裡有許多貨櫃、拖車等的障礙物。一不小心就會遭到由障礙物後來的遠距離攻擊。







地　形



機場
→P.179

往直升機停機坪的路線有正面、右、左等三條。避免走警備森嚴的中間路線，雖然要繞遠路，但還是選擇左、右的路線比較好。



前往最終戰地ロングリバース島

以機場為舞台的直升機奪取戰

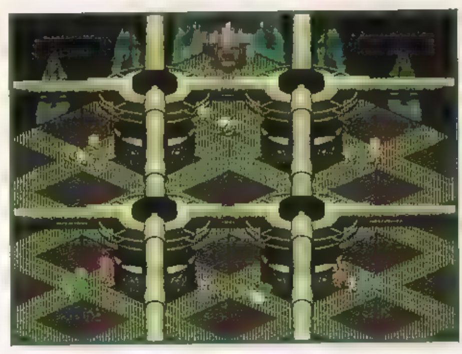
「快一點！國際平和維持軍的增援朝這裡過來了！」——坐吉普車出現的ブラウン高聲地喊著。在非常痛苦的氣氛之下，而幾乎快不能呼吸的隊員們也彷彿被ブラウン聲音所救似的。現在，即使身陷困境當中，但仍感覺到舒服。在找到話安慰漂流在悲壯感中的サカタ之前……。

據ブラウン說，ブレイクウッド將軍好像知道從船上逃走的坂田玲二之下落。於是我們就火速整備機體，朝鎮城出發。但是，已經沒時間了。敵人的部隊已經來到眼前了。

ブラウン催著要我們移動到直升機的停機坪處。將軍應該會來這裡和我們碰頭才對。但是——將軍卻不在這裡。ナタリー的臉突然沈了下來。而且，具有直升機停機坪的巨大機場，似乎會被警備兵給占領了。再加上我們後面還有敵人的增援不斷出現。前面有虎，後門有狼……。「不要緊的！」——說這句話的人是サカタ。ナタリー的父親——ブレイクウッド將軍在哪裏，每一個隊員都已經知道了。將軍背叛了我們……這種想法應該都浮現在每個人的腦海當中，但是卻也沒有將這句話說出口。不過，由於サカタ的一句話，這個想法也失去了說出來的必要。我的好朋友還真是厲害。

我們已經決定好該怎麼做了。打敗警備隊，奪取直升機。要突破目前這種狀況，這是唯一的方法。隨著我一聲令下，全機則一齊潛入機場。

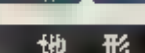








地　形



基地
--P.179

在這個舞台中可以全機出擊。路線只有 1 條而已，所以最好將全機團結在一起，朝地圖上部的最終目的前進。

在島地下的巨大基地

為了結束長期以來的戰鬥而展開總力戰

直升機的螺旋漿回轉聲顯得特別大聲。我們之間，從剛剛開始就沒再交談過。有些人抱著自己的膝蓋，一直凝視著堅固鐵板的地板，而有些人則眺望著什麼都沒有的天空。

從現在起的ロングリバース島上的戰鬥，應該就是最後的決戰吧！身處於轟隆聲中的寂靜當中，我則開始回想以前在戰場上渡過的日子。

「戰爭這次真的要結束了吧！」強風吹著サカタ的頭髮，他向我這樣說。他好像也在和我想同件事情的樣子。我一邊點頭，一邊再看一次每一位隊員的眼睛。我們已經不須靠言語來交談了。是為有著一個比友情更為堅強的羈絆支撐著我們這個部隊。我們一定要以自己的力量來爭取最後的勝利……。

——不經意地往下看，湛藍海上，好像吞下深綠色叢林的ロングリバース島越來越大……。

EPILOGUE
終章

因人類醜惡的欲望而引發的紛爭終於打上了終止符。
以後，這個紛爭將在世界上成為議論焦點吧！
但是，對於結束戰爭的戰士們而言，
這些議論已經對他們不重要了。
他們現在所需要的，只是一點點的安逸，
一點點的休息而已。
戰爭不斷地發生，在人類長久的歷史上一向如此。
一直到那個時候為止，永遠的キャニオンクロウ……。



TOWN

第 5 章

【城鎮】

戰士們會在城鎮上使自己的身體得到充分休息，為下次的戰鬥做好準備——在這一章我們將以武器與零件等的購物方法為中心。由有著長期軍務經驗為傲的サカタ　リュウジ為大家做徹底說明。

城鎮的利用法與購物的技巧

鎮上唯一安全的場所。但是一次的戰鬥從進入城鎮的瞬間就已開始。以機體整備為中心，由サカタ解說。

TOWN & SHOPPING GUIDE



サカタ
Conductor
Ryuji Sakata

INFORMATION



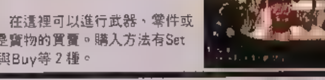
充滿情報與物品的都市或城鎮

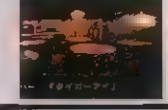
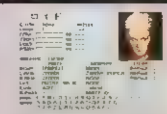
在城鎮當中的確不會和敵人戰鬥。但是，請大家一定要記住，收集情報、武器強化與自我鍛練等，對戰士而言，就有如戰場的延長線一般。缺乏思考的武器裝備，怠惰的行動等是千萬要不得的。在此，我們要為大家介紹軍人的行動規範。

■在城鎮的行動對接下來的戰爭有很大影響

【參考資料「OCU軍發行。在城鎮的生活方式與規律」】

到達城鎮以後，記得要四處探索。Shop、Military office就不用說了，還有Bar與Colosseum等地，你必須要養成來這些地方收集情報的習慣。另外，把握住自己本身的力量也是在城鎮中的重要工作之一。首先，各位可以從記下我們以下所介紹的 8 個基本指令開始。但是，也有可能因為城鎮的不同，而出現我們在這裡介紹的指令以外之新指令（地點）；而且，有時你也會碰到指令很少的情況。



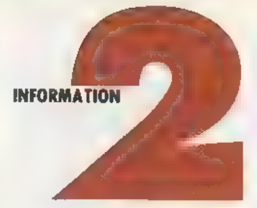
指令	說明
1 Shop 買賣武器・零件的指令 Set up Buy Sell Talk Exit	●得到更強力的武器或零件 在這裡可以進行武器、零件或者是寶物的買賣。購入方法有Set up與Buy等 2 種。
2 Militaly office 作戰・命令的傳達指令 無	●由ハフマン傳述下一個指令 在這裡以聽到オルソン所下的指令。當他沒給你作戰指令時，你可以繞城鎮一圈再回來。 
3 Bar 得到情報指令 Talk Exit	●有時也會遇見新同伴 在此除了可以得到各式各樣的新情報以外，還有可能找到新伙伴。所以一定要來這裡喔！ 
4 Colosseum 獎金・經驗值的獲得指令 Entry VS Play Exit	●賺點獎金或是找到同伴 你可以利用它來確認角色等級、機體的裝備狀況、修得戰技與VS用的密碼等等。 
5 Status window 地位值的確認指令 無	●確認角色們的能力值。 除了可以幫你裝備好之前在商店購入的武器或零件外，還可確認駕駛員的各攻擊能力值。 
6 Set up 武器・零件等的裝備指令 Machine Pilot Exit	●裝備購入的武器或零件等 在此可以儲存遊戲資料。當你每到一個新城鎮時，一定記得要先存檔。 
7 Save/Load 資料的存檔與讀取指令 Save Load	●叫出已存檔的資料 在此可以進行神奇硬幣的賭博比賽。另外，和Bar一樣，你也可能在這裡找到新伙伴。 
8 Exit 離開城鎮	●前往下次的戰地，移動至別的城鎮



【サカタ評】

在城鎮上最重要的還是購物吧！

進入城鎮以後，我第一件事情就是到Shop去。那是因為在去下一個戰地之前，必須要將機體整備好才行。而當你購買戰鬥零件時，知識是絕對不可或缺的。就是因為這樣，那種慢慢思考的感覺我十分喜歡。然而，我希望大家能注意以下的事項。依照城鎮的不同，有時你也會看到除了剛剛介紹的 8 個場所（指令）以外的地方。無論如何，不管是什麼地方，你都應該進去看看才對。



各武器或零件的購物技巧

為了要造強力的神奇機甲，只要裝備上更強力的武器或零件就可以了。但是，好的零件不一定就是貴的零件。在購入時，你一定要確定地讀取零件或武器的資料，裝備上比較有利的物品是必要的。因此，我們將在此隨同Shop的選單介紹，同時向大家徹底解說購物的秘訣。

■具有正確的知識後，零件購入才有意義

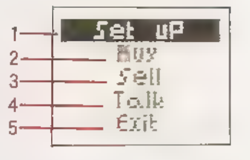
【參考資料一「ＯＣＵ軍發行・Shop的正確利用法」】

當你準備要購物時，首先，你必須要確實掌握Shop的利用法才行。在這裡，我們將為各位介紹當你選入商店時，畫面首先會出現的五種選單，希望各位在看完之後，能對其內容有所把握。另外，當你利用Buy購入裝備品以後，可利用城鎮指令之一的Set up來進行裝備的工作。



完全掌握Set up資料才能作出最強的神奇機甲

在Shop畫面中，顯示出５個指令來；而其中最為重要的就是Set up 3。如果你想要創造出更強的神奇機甲，那就必須完全掌握這個Set up資料的讀取才行。我們在以下會做詳細的說明；但首先我希望各位能先將畫面的使用法等這種基本的東西，緊緊牢記在心，因為這是重要的第一步。



1 Set up 邊裝備邊買

利用它你可以直接將零件或武器裝備在機體上，一邊讀取數值的變化後再選擇，這是較確實的購入方式。詳細說明請參照P.93。

2 Buy 以單體購買零件等

可以單體購入零件或武器。另外，你也可以一起買，因此在此購入多個的同一件物品時相當便利。

3 Sell 賣掉不同的零件等

可以利用它來賣掉你不用的零件或者是武器。和Buy一樣，你可以同時賣掉複數的同樣物品。

4 Talk 與商店的主人談話

可以和店主人交談，有時還可以得到有利的情報。千萬別忘了使用這項指令。

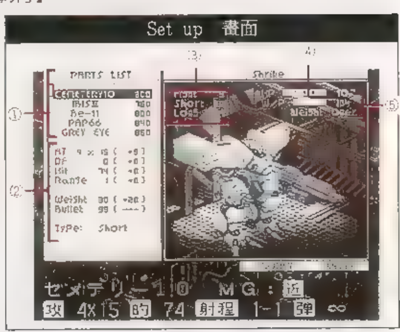
5 Exit 離開商店

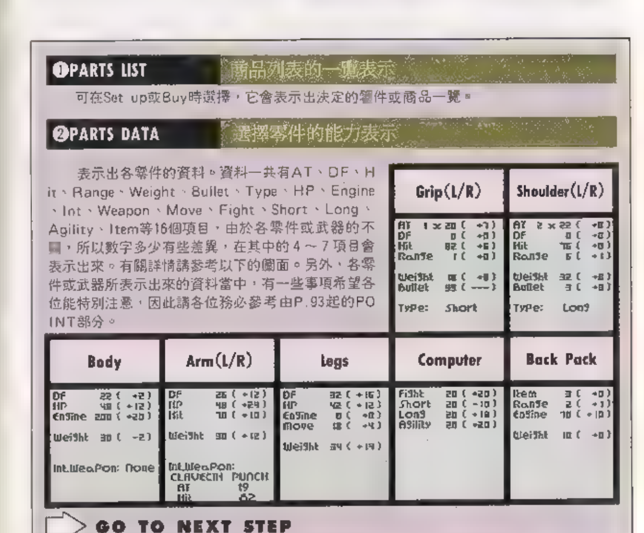
購物結束。可離開商店，回到城鎮。

■重要的「Set up」畫面數值要這樣利用！

【參考資料一「武器、零件購入導引」】

在購物方面，特別重要的就是Set up了。當你選擇Set up的時候，畫面上會出現各式各樣的數值，那是因為購入的裝備品不同，所看到的數值也會有所差異的關係。當購買裝備品時，該注意哪裡所表示出來的數值，能確實把握住是十分必要的。首先，就讓我們先將畫面上哪裡，表示著什麼的資料給確實記下吧！因為這是學會看表的第一步。





❶PARTS LIST 商品列表的一覽表示

可在Set up或Buy時選擇，它會表示出決定的零件或商品一覽。

❷PARTS DATA 選擇零件的能力表示

表示出各零件的資料。資料一共有AT、DF、Hit、Range、Weight、Bullet、Type、HP、Engine、Int、Weapon、Move、Fight、Short、Long、Agility、Item等16個項目，由於各零件或武器的不同，所以數字多少有些差異，在其中的４～７項目會表示出來。有關詳情請參考以下的圖面。另外，各零件或武器所表示出來的資料當中，有一些事項希望各位能特別注意，因此請各位務必參考由P.93起的POINT部分。

GO TO NEXT STEP

③攻擊能力評價值【攻擊能力的預測】

在畫面中央上部所表示的 3 個數值是成為攻擊能力標準的「攻擊能力評價值」。雖然這是目前裝備中的武器之ＡＴ反映值，但是有幾點希望各位能特別注意。首先，Long並非將ＡＴ的發射彈數反映在數值上面。也就是說，反映發射彈數的"實際的攻擊力"與"攻擊能力評價值"之間有一點小小的差異。另外，當你在兩手（肩）上裝備武器的時候，此時的攻擊能力評價值，只不過是其ＡＴ的估計值而已；同樣地，當你準備在兩手（肩）裝備的時候；舉例來說，只有左手（肩）替換裝備時的數值變化，會在右手（肩）的ＡＴ值上完全反映出來。這 3 點希望各位能特別留意。



1 與裝備在Arm的Fight系Int.WeaponＡＴ或是裝備在Grip的格鬥專用武器的ＡＴ之Ｌ／Ｒ合計值對應。

2 與裝備在Grip之近距離專用武器的ＡＴ或是裝備在Arm的Short系Int.Weapon的ＡＴ之Ｌ／Ｒ合計值對應

3 與裝備在Shoulder的遠距離專用武器之ＡＴ或是裝備在Grip的遠距離系武器之ＡＴ的Ｌ／Ｒ合計值對應。

GO TO NEXT STEP P.93

④ＨＰ合計值【各裝備的ＨＰ合計值】

表示機體的ＨＰ合計值。ＨＰ合計值的量表由在開始分別區分為Body、Arm（Ｌ）、Arm（Ｒ）以及Legs等，對於全體的ＨＰ而言，你可以在此確認各零件所佔的ＨＰ比例。在各零件當中，希望能確保住最多ＨＰ的就是Body。因為當Body值降到 0 時，即會呈現戰鬥不能的狀態。接著則是Arm。當Arm的數值降到 0 時，攻擊力也就消失了。而Legs即使降成 0 ，移動力也只會減半而已，因此就算它佔的比例最小也無所謂。

Body／Arm（Ｌ）／Arm（Ｒ）／Legs的ＨＰ合計值



⑤與引擎威力相對的積載狀況比例

與引擎力相對的零件積載量之上限想定為100時，會以量表的方式來表示目前的零件積載量。積載量如果超過100的話，則會表示出Weight Over而變成出擊不可能的狀況，所以當你在購買零件的時候，一定要一邊確認這個數值。但是，我們在這裡希望各位注意的是，只要積載量不超過100，那麼你不管裝多重都沒有問題。例如，當你的積載量為70左右，或甚至高達100的時候，不談零件本身的性能，其對抗體性能本身根本完全沒有影響。也就是說，只要積載量的比例不超過100的話，那麼無論你裝備多少零件或武器都沒問題。



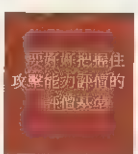
GO TO NEXT STEP P.97

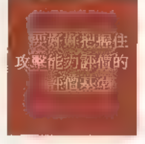
POINT 1 購入武器時須注意的3要素

CASE 1

參考攻擊能力值來選武器

反映武器ＡＴ的各攻擊能力評價值。當你在購入武器的時候，我建議你用這個數值來做為購入判斷的程度標準，就像我們之前也曾稍微提到的「攻擊能力評價值」一樣，即使這個數值上升，並不表示攻擊力本身就一定也會跟著提升。當你不想一條條地看資料時，那麼你就可以利用這個數值來下判斷。總而言之，我們等一下會將每種類型的武器分點處理，向大家說明其數值的變化與購入時的要點忠告，希望能提供各位做參考。





Long

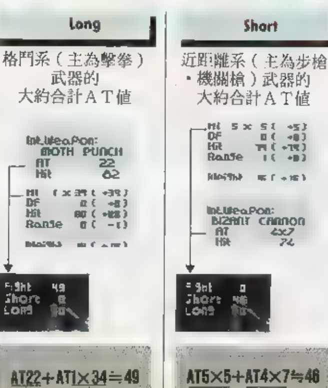
格鬥系（主為擊拳）武器的大約合計ＡＴ值

Short

近距離系（主為步槍・機關槍）武器的大約合計ＡＴ值

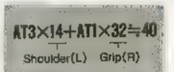
Fight

遠距離系（主為導彈）武器的大約合計ＡＴ值



AT22+AT1×34≒49
Arm(L) Grip(R)

AT5×5+AT4×7≒46
Grip(L) Arm(R)



Fight的武器或零件，基本上並沒有攻擊次數設定。你只要知道攻擊能力評價值為左右的ＡＴ合計值，那就可以當做購入的判斷方法了。

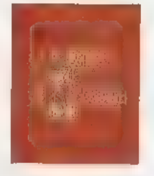
Short的攻擊能力評價值，是也能將彈數反映出來的ＡＴ大約合計值。也就是說，當你在購入武器時，它可當成是一個很好的判斷方式。

Long的攻擊能力評價值中一定要注意的就是彈數了。因為攻擊能力評價值並不反映出彈數。所以它可能會小於評價可複數發射的武器。

CASE 2

參考與目前裝備中的武器之「ＡＴ比數值）來選擇武器

當你比較裝備中的武器之ＡＴ來購買武器的時候，一定要記得看位於ＡＴ右邊括弧中的數值（ＡＴ比較值）的變化組合。首先，一定要注意的是，ＡＴ比較值並不會反映出彈數，這一點相當重要。也就是說，即使ＡＴ比較值並不是很高，但如果



將彈數一起考慮進去的話，那麼實際上的價值應該是較高的。特別是當你由步槍替換成槍，或者是由槍替換成步槍之裝備替換時要特別注意。在比我們以ベルチカ市的Shop為例，來看４種類型的數值變化。

目前裝備的武器

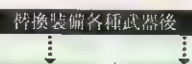


■數值資料的使用法



現在裝備中的武器與「ＡＴ比較值」

■箭頭的使用法



畫面中表示出目前裝備中的武器與其「ＡＴ比較值」

反映彈數之目前裝備中的武器與其「綜合ＡＴ比較值」

替換裝備各種武器後

LEO STAN（レオスタン MG）

ＡＴ比較值下降
綜合ＡＴ比較值下降

－4　－3



畫面資料參考

■於ＡＴ比較值與綜合ＡＴ比較值皆下降，很明顯的不利。

FV-24（FV-24バルカン）

ＡＴ比較值下降
綜合ＡＴ比較值上升

－2　＋16

不利　有利

畫面資料參考

ＡＴ比較值雖下降，但實際是５×11＝55即＋16，有利。

COBRA（コブラ ライフル）

ＡＴ比較值上升但
綜合ＡＴ比較值下降

＋43　＋17



畫面資料參考

由於ＡＴ比較值與綜合ＡＴ比較值皆上升，明顯有利。

CAST RAY-XX（キャッツレイ－XX）

ＡＴ比較值上升
綜合ＡＴ比較值上升

＋18　－8

有利　不利

畫面資料參考

ＡＴ比較值雖上升，實際上是1×31＝3即－8，不利。



與裝備中的武器比較ＡＴ時首先在"Set up"確認彈數

把握裝備中武器的彈數為ＡＴ比較值計算決定購入武器時的鐵則。而彈數的確認則看城鎮的選單「Set up」。在此選擇Weapon，最初游標表示的地方則是目前的裝備武器。你可以在這裡確認彈數。

CASE 3

選擇能夠最有效造成敵人傷害的武器

當你在決定要購買哪一項武器的時候，能夠實際地把握住使敵人受害的確率傷害值是非常重要的。因為你所發出的攻擊，並不是一定都能命中敵人的。各武器除了有ＡＴ值以外，還有一種叫做Hit（命中值）的資料



。雖然不能說是完全一樣，但是這個Hit是和命中率相類似的數值。也就是說，如果這個數值越低（高），那麼就越難（容易）命中敵人。在這裡，將公開本書獨家的計算公式，能讓你對Hit值有更深刻的了解。

實際上所能造成的確率傷害值

$$\text{AT} \times \frac{\text{Hit}}{100} = \text{實際上可造成的確率傷害。}$$

例）DARK HOG和GALE-SG的比較

DARK HOG（４×７）×74／100＝20.72

GALE-SG　（１×27）×84／100＝22.68

結果

單純只是和ＡＴ比較的時候，DARK HOG為４×７＝28，GALE-SG為１×27，所以DARK HOG比較有利。但是，如果將各自的Hit值考慮進去的話，那麼就像上面公式所計算出來的一樣，GALE-SG可以比較有效地造成敵人損害。

POINT 1 復習 REVIEW

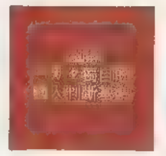
我們已經將Set up時的３種武器購入方法介紹給大家，而且在這裡所介紹的每一個方法都非常重要。特別是ＣＡＳＥ介紹的，雖然有點麻煩，但是為了能夠買到更有效的武器，所以請各位務必將它記下來。再加上你也能掌握ＣＡＳＥ１、２的話，對應購得的武器對你而言就不成問題了。

POINT 2 購買武器以外的裝備品所必須注意的點項

CASE 1

參考ＨＰ與ＤＦ的數值來選擇裝備品

表示Body、Arm與Legs之綜合防禦力的資料即是ＨＰ與ＤＦ。但是，當你在購買零件的時候，遇遇到一邊數值上升，而另一邊降低的話，就非常難下判斷。這是因為ＨＰ與ＤＦ資料對綜合防禦力會有什麼樣的影響



之公式見解，無論是哪一家廠商都沒有公開表示的原故。所以在這裡我們要介紹サカタ在購買零件時，由他自己想出來的計算公式。不過，這個公式到底正不正確呢？我想要等問過製造廠商才會知道吧……。

以假定資料"綜合防禦力"來做為購入判斷基準

- 假定「ＤＦ的數值＝ＨＰ１點的防禦力」。
- 也就是說，下記①中，對ＨＰ１而言就有18的防禦力，而18（ＤＦ）×42（ＨＰ）＝756。這個756的數值在我認為是同時反映出ＤＦ與ＨＰ的防禦力，我把這個數值稱為"綜合防禦力"。
- 下記②③也用相同方法計算時，②為720，③為768。也就是說，如果看ＤＦ與ＨＰ一起所反映出來的「綜合防禦力」時，有利的順序則為③▶①▶②。

①ジグル6Bボディ	②テンペストボディ	③ヴェイパーボディ
DF 18 (-30) HP 42 (-114) Engine 180 (-240)	DF 20 (-28) HP 36 (-120) Engine 180 (-240)	DF 16 (-32) HP 48 (-108) Engine 120 (-308)
1HP＝18DF 18DF×42HP＝	1HP＝20DF 20DF×36HP＝	1HP＝16DF 16DF×48HP＝
756	**720**	**768**

把此當為獨自的購入判斷基準。

CASE 2

參考Engine、Weight的值與W／P來購買裝備品

在購買Engine搭載的零件時，決不可單看Engine出力會增加就馬上買下去。那麼，要以什麼樣的基準來購買有Engine內藏的零件呢？很簡單，就是看裝備



後的W／P。我們將在下圖做詳細介紹，請務必做為參考。另外，以下的例子除了Body外的零件，全部共通。

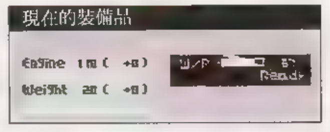
■數值資料的使用法

目前裝備中的裝備品與其「Engine值」

Engine　Engine 110 (+0)

Weight　Weight 20 (+0)

目前裝備中的裝備品與其「Weight值」



替換裝備各種裝備品時

ZENITH（ゼニスボディ）

Engine（出力）稍微上升，
Weight（重量）也不太重，
所以W／P（積載量）還有餘裕

出力雖少，但由於輕所以積載量餘裕頗大。很適合當購買標準。

Engine 130 (+20)
Weight 24 (+4)

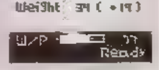
W/P Ready

PAVOTⅡ（ペボットⅡボディ）

Engine（出力）大幅上升，
Weight（重量）也大幅變重，
所以W／P（積載量）有點吃緊

因為重所以無法活用出力，在購買時一定要注意這一點。

Engine 140 (+30)
Weight 34 (+14)



CASE 3

參考Arm本身的Hit值來購入裝備品

Arm也有Arm本身具有的Hit值。而且這個數值還會影響到目前Grip、Shoulder所裝備的武器及以及Arm裝備的Int.Weapon等３個Hit值。這個Hit值並沒有像裝備其他零件時所要用到的複雜計算公式，你只



要使值越大就越有利。不過，它的效果並不會以數值的形式表示在畫面上。請大家要特別注意。

Arm本身的Hit值

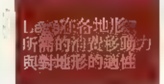
Hit 66 (+9)

- 裝備在Grip上的武器Hit值
- 裝備在Shoulder上的武器Hit值
- Arm本身的Int.Weapon之Hit值

CASE 4

參考Legs的Move值來購入裝備品

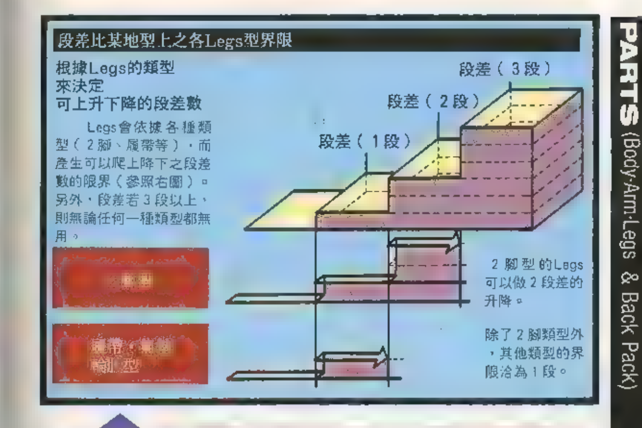
各Legs所擁有Move（移動力值）中，並沒有考慮依照各地形所設定的消費移動力。也就是說，這個Move值並不是指實際上可以行走的距離。所以，我們在這裡取了幾個代表地形為例，向大家介紹求實際上可以移動之距離（格數）的計算公式。



地形與各Legs類型的不同所造成的移動力差

Legs值÷消費移動力＝實際上可能移動的步數
（捨去小數點）

在此將4類型的腳之Move全部加以假定	2腳型	履帶型	氣墊型	輪胎型
森 BEST CHOICE 氣墊型	消費移動力 實際上可移動的步數 20÷4=5	消費移動力 實際上可移動的步數 20÷3≒6	消費移動力 實際上可移動的步數 20÷2=10	消費移動力 實際上可移動的步數 20÷3≒6
岩 BEST CHOICE 氣墊型	消費移動力 實際上可移動的步數 20÷3≒6	消費移動力 實際上可移動的步數 20÷4=5	消費移動力 實際上可移動的步數 20÷2=10	消費移動力 實際上可移動的步數 20÷4=5
川 BEST CHOICE 氣墊型	消費移動力 實際上可移動的步數 20÷4=5	消費移動力 實際上可移動的步數 20÷5=4	消費移動力 實際上可移動的步數 20÷2=10	消費移動力 實際上可移動的步數 20÷4=5
砂漠 BEST CHOICE 氣墊&履帶型	消費移動力 實際上可移動的步數 20÷4=5	消費移動力 實際上可移動的步數 20÷2=10	消費移動力 實際上可移動的步數 20÷2=10	消費移動力 實際上可移動的步數 20÷3≒6



JUDGE！ サカタ的鑑定表

把握下個舞台之地形後再選Legs

我們在前面已為各位說明了消費移動力與Move的關係，我想大家現在應該可以了解到這地形來選擇Legs零件的重要性吧！當進行戰鬥之前，你必須要記得在城鎮上收集下個戰場的地形情報。從P.57頁開始的故事單位也配合了地圖一起介紹，所以大家也可參考那些地圖。

POINT2 復習 REVIEW

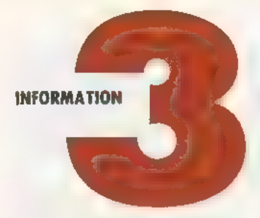
在Set up上要購買武器以外的零件時之主要注意點，我們在此介紹了3項。其中希望各位一定要把握住CASE 2。如果你能確實掌握這個方法的話，那麼就應該能夠裝備上以有效使用引擎出力的強力武器或零件才是。另外，多彩的地形會成為主要戰場，所以不要忘了選擇Legs的秘訣。



【サカタ評】

知道Set up有多重要了吧！

當你要一邊Set up武器與零件且一邊購入時，一定會用到我們這裡所介紹到的各種方法。由於其表示出來的數值資料十分的豐富，所以這也是沒有辦法的事。但是，如果你能將我們這裡所介紹的7個項目全部掌握好的話，那你應該可以造出一架很確實、效率高的強力神奇機甲才對。戰鬥雖然越來越激烈，但只要你有一架好的機體，那就沒什麼好怕了。一定要相信自己。



鍛練自己，確認敵我的實力

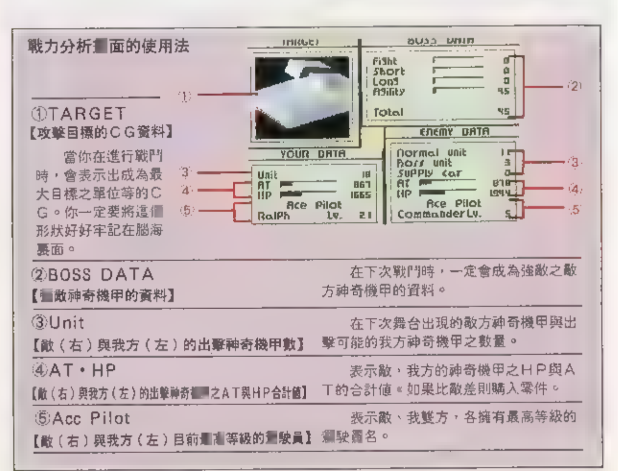
城鎮上除了Shop以外，還有幾個很重要的地方。在這裡，我們將為大家解說其中須要特別說明的地點，或是在該場地所表示的畫面資料之讀取方法。雖然沒有Shop中的買賣方法那麼複雜，但是你千萬不可以小看它。因為你必須確實掌握住城鎮中所能得到的各種情報，戰鬥才會開始。

在戰前先了解敵人乃踏出勝利的第1步

【參考資料—「軍事用電腦・操作手冊」】

キャニオンクロウ的戰鬥能力還高的。但是，要能確實得到勝利還是得靠努力才行。例如，在Military Office所表示出來的戰力分析畫面。你可以利用它來比較敵軍與自軍的資料；知道哪個地方比敵人差以後，則可開始進行神奇機甲的補強工作。接下來我們就來看看這個畫面的使用法吧！

戰力分析畫面的使用法



①TARGET
【攻擊目標的ＣＧ資料】
當你在進行戰鬥時，會表示出成為最大目標之單位等的ＣＧ。你一定要將這個形狀好好牢記在腦海裏面。

②BOSS DATA
【頭目敵神奇機甲的資料】
在下次戰鬥時，一定會成為強敵之敵方神奇機甲的資料。

③Unit
【敵（右）與我方（左）的出擊神奇機甲數】
在下次舞台出現的敵方神奇機甲與出擊可能的我方神奇機甲之數量。

④AT・HP
【敵（右）與我方（左）的出擊神奇機甲之AT與HP合計值】
表示敵，我方的神奇機甲之ＨＰ與ＡＴ的合計值。如果比敵差則購入零件。

⑤Acc Pilot
【敵（右）與我方（左）目前最高等級的駕駛員】
表示敵、我雙方，各擁有最高等級的駕駛員名。

有效利用鬥技場，可為部隊帶來好處

【參考資料—「コロシアム運營委員會發行・規則手冊」】

Colosseum是城鎮當中唯一可以戰鬥的地方。在這裡，島內幾位有名的戰士會等著你來挑戰。你只要和他們戰鬥，並且得到勝利的話，那麼就可以獲得獎金與經驗值。如果你想試試剛剛替換裝備的神奇機甲戰力如何？這裡也不失為一個測試實力的好地點。我們在下面將做更詳細的說明。

Entry　提出出場申請後展開戰爭

在Colosseum戰鬥的時候，首先，出場是很重要的。不過，由於可以出場的只有一個人，因此當你在選擇角色的時候，可以參考從P.169開始的戰士一覽，先將對戰對手的能力掌握好以後再展開戰鬥。另外，和賠率高的敵人對戰時，如果得到勝利的話，則可能一舉提高手持金；但是，敵人當然也不是省油的灯，因此輸掉的可能性也大。如果你想確實地賺到錢，那麼就不要勉強比較好。至於賠率的組合，請參考下圖。

角色等級與賠率的關係

①對戰對手的強弱與賠率的關係

賠率
1.01
對戰對手越強
賠率也越高
對戰對手的強弱

②角色強弱與賠率的關係

賠率
角色越強
賠率越低
1.01
角色的強弱

以敵人與角色的強弱來決定賠率

決定賠率的大小有2項要。一個是敵人的強弱（反映在攻擊能力評價值與裝備上面）；另一個則是角色的強弱（反映在等級、攻擊能力評價值與裝備上）。也就是說，如果敵人越強，則賠率就越高；而角色如果越強，則賠率就越低。另外，賠率最低可達1.01，不可能有比這個數值還要低的賠率了。但是，如果賠率降到如此低的程度，那麼最好能與另外一個對手來對戰比較好。

VS Play　與朋友的神奇機甲對戰

你也可以和我方的神奇機甲進行對戰。只要在Status window中輸入表示各個角色的密碼（參照P.102）就可以了。另外，除了可以和キャニオンクロウ的同伴一起進行熱鬥外，也可以使那位ドリスコル（關於其密碼，請參照P.169）出場等，可以享受各式各樣的對戰樂趣。這麼一來你就可以知道，在キャニオンクロウ當中，最強的人到底是誰，所以請各位務必要試試看，錯過就太可惜了！

Exit　離開鬥技場，回到城鎮上

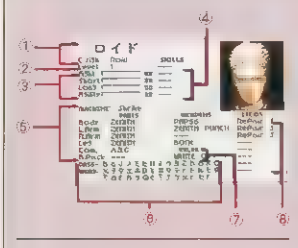
可以離開鬥技場，回到城鎮上。如果想獲得獎金與經驗值時，可以再來。

■確實進行部隊運營，可使隊員能力提升

【參考資料—「ＯＣＵ軍出[illegible]表明書個人資料」】

了解敵人是很重要的，但是了解自己也是很重要的…。所以在此我們要為大家介紹，能夠確認キャニオンクロウ[illegible]隊員之地位[illegible]的Status window畫面。角色等級當然不在話下，就連武裝狀況，所有寶物以及修得戰技等等都可以在這裡加以確認，所以希望各位能記清楚這個畫面的使用法。

Status window畫面之使用法



①C.sign
【角色[illegible]呼[illegible]】

在顯示角色名稱與戰鬥中的機[illegible]狀況的視窗上面所表示出來的呼號。呼號在遊戲一開始時可進行[illegible]。

②Level
【角色的等級】

表示角色的等級，[illegible]戰鬥中所得到的經驗值上升到一定程度時，等級即可提升。有時也可能會學會戰技。

③Fight、Short、Long、Agility
【各能力的評價值】

以棒狀表示Fight、Short、Long與Agility的各攻擊評價值。

④SKILLS
【修戰技一覽】

表示在戰鬥獲得勝利以後，[illegible]獲得的經驗值[illegible]所學會的戰技。

⑤MACHINE
【神奇機甲的裝備狀況】

[illegible]神奇機甲的裝備狀況左右各分類為零件類與武器類。

⑥RASSWORD
【神奇機甲的密碼】

在鬥技場輸入的神奇機甲之密碼。為了與友人作戰，最好先記在紙上。

⑦COLOR
【著色】

[illegible]示目前神奇機甲的顏色。可以在Setup[illegible]面進行顏色變更。

⑧ITEMS
【所有寶物一覽】

表示所有寶物一覽。可藉由Back Pack的裝備而增加其最大所有數。



【サカタ評】

買完東西後，在城鎮上走走也不錯！

在城鎮上最重要的工作就是購物。但是，相信大家也應該了解不只是這樣而已。在這裡我們雖然沒有做詳細的說明，但我也建議各位要多去酒吧等的地方。另外，偶爾回到前一個城鎮不進行搜查也是有必要的。還有，最好不要放過任何一個能在鬥技場中對戰的[illegible]會。因為，有時候你會在這些地方找到新入隊的伙伴。所以，當你每到達一個城鎮時，最好能到處走動，每個地方都去看看。



FIELD

第６章

【戰場】

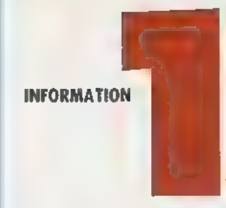
優秀的駕駛員，遇到島上複雜的地形，剛好[illegible]為鍛練自己的機[illegible]——這個單元將由局地戰的專家キース　カラベル以他自己的經驗為基礎，來分析以移動或攻擊等的微妙戰略所展開的戰鬥。

戰鬥入門

要在這充滿複雜且特殊地形的島上展開戰鬥是很危險的……。救出在死亡深淵的戰士。

GUIDE OF MISSION

INFORMATION



須要綿密戰略的戰鬥

一旦離開了城鎮，就等於是入了戰場一樣。雖然將這些戰鬥的舞台稱為戰場，不過，在這些戰場上面的地形非常多彩多姿，極富戰略性。所以在戰鬥時要避免沒有計畫性的移動，確實地進行數值確認等的工作是相當重要的。

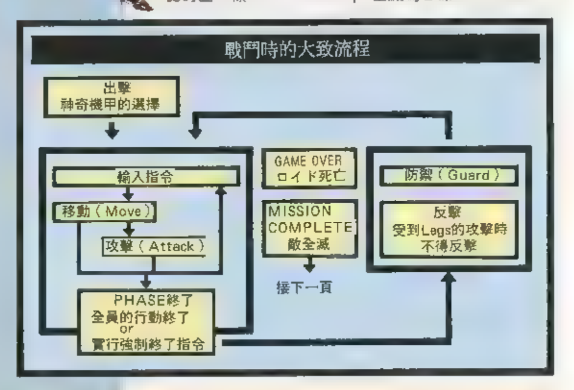
■把握有關戰鬥的全體流程

【參考資料—「ヴァンドルグ・パンツァー基礎手冊」】

無論是多有能的駕駛員，如果在事前沒先想好戰略就直接進入實戰的話，一定會陷入苦戰的。所以，先確實掌握戰鬥流程是非常重要的事。大部分的戰鬥流程，大致都和下記的圖一樣。

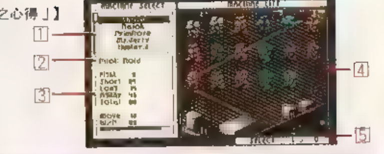
基本上看來，整個流程是不斷重覆玩家與敵人的攻擊回合；但是，整個戰局也可能會因為各指令等的利用法，而產生很大的變化。一邊注意ロイド的狀態，一邊以敵部隊的全滅為目標。

Conductor
キース
Keith Carabell



■邊確認數值邊行出擊準備

【參考資料—「傭兵部隊手冊、出擊之心得」】



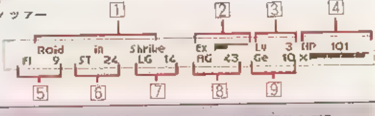
隨著故事不斷地進行，同伴與神奇機甲的數量也會逐漸增加。但是在每一次的作戰當中，可以出擊的機體是受到限制的，其數量會隨著舞台而有所差異。因此，以什麼條件為基準來選擇機體就變得相當重要了。首先會考慮的，就是攻擊力與防禦力的高低。這應該可以算是基本中的基本吧！另外，Legs的類型也是蠻重要的。因為移動力（移動範圍）會受到地形的特徵所左右（參照P.108）。所以我建議大家在出擊前的畫面中或者在由P.57開始的各舞台地圖先確認好各舞台的地形，才可以事先選對裝備。

項目	說明
1MACHINE SELECT【機體的選擇】	各角色的神奇機甲名機體的選擇在此進行。
2Pilot【駕駛員的名稱】	在上面的1所選擇的機體之駕駛員名。
3機體的性能【機體的能力評價】 Fight：格鬥系武器的攻擊能力評價值。 Short：近距離系武器的攻擊能力評價值。 Long：遠距離系武器的攻擊能力評價值。	Agility：對攻擊的回避值。 Total：上記四項數值合計。 Move：Legs的移動力。 W／P：對於引擎力之零件積載狀況的比例。有數值與量表等2種表現方式。
4MACHINE LIST【機體一覽】	神奇機甲的清單。先選中的機體會閃爍。
5SELECT【機體選擇數】	結束選擇決定的機體數／可能出擊機體的最大數。

■檢查駕駛員與機體的狀態

【參考資料—「ヴァンドルグ・パンツァー基礎手冊」】

在戰鬥畫面上一定會出現的就是右邊的視窗。你可以在這個視窗當中，確認游標所指到之機體（不論是敵方或我方）的性能與現狀。要在戰鬥中得到勝利，駕駛員的技術當然是一個很重要的因素；但是數值的確認工作也是一樣重要的。在戰鬥前，你只要能先做自機性能與敵機性能的比較研究，那麼就應該可以展開更具效率的優良戰略才對。



1駕駛員＆機體名【駕駛員專用神奇機甲的名稱】

角色專用神奇機甲的名稱。敵人的畫面會根據角色，有的神奇機甲也是有名稱的。

2EX【提升等級所須要的經驗者標準】

表示在目前的等級所獲得的經驗值之合計量表。這個量表如果越往右累積，駕駛員的等級也就會越高。

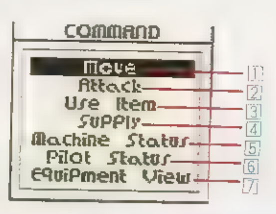
3LV【駕駛員的等級】

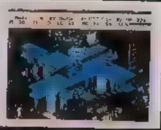
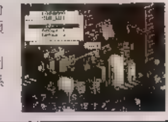
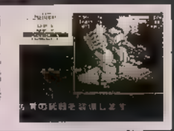
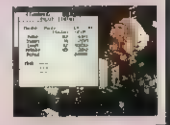
角色的等級。等級提升時，會增加經驗值，有時也可能會學會戰技（參照P.112）。

④HP【各零件的HP合計值】 表裝備中的零件之HP合計值。■示出數值■量表（量表使用法請參照P.92）。	⑦LG【遠距離攻擊■力評價值】 裝於Shoulder或Grip之遠距離系武器的攻擊能力評價值。
⑤FI【格鬥能力評價值】 Arm的Fight系Int.weapon（擊拳）的攻擊能力，或格鬥系武器的攻擊評價值。	⑧AG【回避能力評價值】 對敵攻擊的回避攻■能力評價值。雖不是回避率，但數值越高就越難遭到攻擊。
⑥ST【近距離攻■能力評價值】 Arm的Short系Int.Weapon的攻擊能力或近距離系武器的攻擊能力評價值。	⑨Ge【地形效果】 地形附加效果的比例。若在該地形進行戰鬥，防禦力的數值百分比會提高。

【參考資料一「OCU軍教本・關於生還戰的行動」】

在戰鬥時，移動或攻擊當然不在話下，進行機體、駕駛員的性能與狀態也是相當重要的。而一手操作這些事項的，就是指令了。指令的項目全部共有7種。但是，並不是在任何狀況之下都可以任■選擇這7個指令。例如，當射程距■內沒有敵人的時候，就得使用Attack；■自體的前後左右沒有補給車鄰接時則使用Set up等，你並不能一個■地去實行這些指令（並不表示指令本身）。所以，我們將在下表中為大家介紹各指令的使用法。



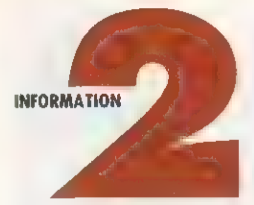
指令	說明	畫面
1 Move 機體的移動 朝敵人或目的地移動神奇機甲	可使用於移動神奇機甲的指令。決定指令時所表示出來的藍色部分，即表該機體的可能移動範圍。這個範圍會以Legs的移動力為基礎，並依各地形的消費移動力、段差、移動物而產生變化（參照P.108～109）。	
2 Attack 武器的選擇與攻擊 考慮與敵間之距離選擇武器，攻擊之	用來攻■敵機的指令。攻擊方法有近距離攻擊與遠距離攻■，你必須配合自機與敵機的距離來利用這2種攻■方法。另外，使用遠距離攻■的時候，段差或■害物會對攻擊帶來影響（參照P.110～111）。	
3 Use Item 寶物的使用 使用攻擊輔助與機體修復的寶物	用來使用攻擊輔助或機體修復的寶物。為能要使用這個指令，你必須重新將寶物裝備在該機體上面才行。另外，關於攻擊輔助寶物的使用，則和自機與敵機間的距離有很大的關係（參照P.111）。	
4 Supply 補給車的利用 進行寶物的補充或裝備變更	這個指令是用來變更裝備於Grip或Shoulder上的武器或是做寶物的補充。只有當ビウイー所操作的補充車鄰接在自機的前後左右時，這個指令才可以實行。另外，遠距■系武器的彈■也可以自動補充。	
5 Machine Status 機體的狀態確認 確認各零件的HP或移動力	用來確認零件之裝備狀態的指令。各零件都有已設定好的HP，你可以利用它來確認其HP的狀態如何。另外，你也可以同時確認Legs的移動力或者是依攻擊所造成的地位值變化（參照P.113）。	
6 Pilot Status 駕駛員的狀態確認 確認■駛員的經驗值或戰技等	用以確認神奇機甲搭乘駕駛員狀態的指令。可以用來確認駕駛員的等級、各能力的階級以及經驗值等。另外，你也可以利用它來確認該駕駛員所■會的特殊能力「戰技」（參照P.114）。	
7 Equipment View 武器的狀態確認 確認裝備武器的射程距離等	■來確認目前裝備武器的性■。可以確認裝備在Grip與Shoulder上面的武器名稱、攻擊次數以及射程距離等。在其中，特別以遠距離系武器的攻擊次數以及射程距離最為重要（參照P.115）。	



【キース評】

移動和攻擊是戰鬥的基本！

到目前我已經向各位介紹了可稱為是實戰突入前的基本——戰爭流程、出擊準備的心得；還有表示狀態等數值的看法以及指令的利用法等等；但我認為其中最重要的，應該是指令的使用法吧！另外還有為指令中心的移動與攻擊。如果你無法好好活用這2項方法的話，那就根本沒資格當駕駛員。為了你自己著想，還是早一點由ハフマン島撤退吧！如果你不■的話，那就要好好地看我們接下來所要介紹的東西。



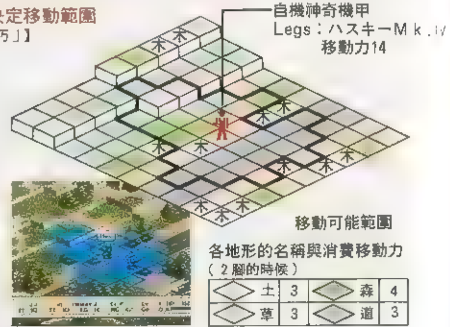
左右戰局的移動與攻擊

如果要用一句話來表達的話，戰鬥是由移動與攻擊等2大要素所構成的。只要你能完全掌握住這兩項概念，那麼說你能掌握戰局也不過份了。所以，在這個單元當中，我們會利用圖解來為大家解析這與兩大要素—移動和攻擊有關的重要方法。請大家一定要在看過以後加以實踐。

■腳的性能與地形特徵決定移動範圍

【參考資料—「神奇機甲步行技巧」】

如我們在P.106所說過的，移動範圍會由移動力、地形、障害物或者是段差來決定。在這裡我們分成3個CASE，來介紹移動範圍的變化。而且我們還會像右圖一樣，以移動力14的神奇機甲，並利用第4舞台的一部分以有關移動的狀況圖為基礎，一邊重現狀況，一邊向大家做說明。



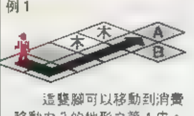
各地形的名稱與消費移動力（2腳的時候）

地形	移動力	地形	移動力
土	3	森	4
草	3	道	3

CASE1 平坦地形的移動

在各地形中，會依照Legs的類型別來設定消費移動力（參照P.180）。例如，當你要移動到目前的森林裏時，如果是2腳型的話，就會消費4的移動力（參照上圖）。例子是2腳型，移動力14，所以會剩下10的移動力。

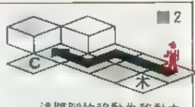
例1



這雙腳可以移動到消費移動力3的地形之第4皮。到A、B還需1的移動力。

3（道）+3（道）+3（道）+3（道）＝須要12移動力

■2

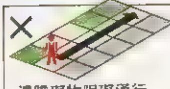


這雙腳的移動為移動力4的森林花2步，■3的草還有2步。C要移動力3。

4（森）+3（道）+4（森）+3（道）＝須要14移動力

CASE2 避開障礙物的移動

神奇機甲並不通過障礙物。因此，當自機位置與目的地之間有樹、建築物以及敵人的神奇機■甲等的障礙物時，你必須要避開這些東西，否則就無法繼續前進。所以，這樣一來則需要更多的移動力。



遇障礙物阻礙通行

由於在自機面前有障礙物的樹，所以無法直行到箭號的位置。



回避障礙物移動

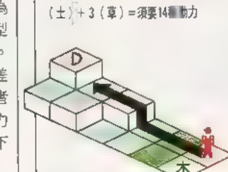
第一回合移動力消費了12，在第2回合消費9後即■到箭號的位置。

第1回合　第2回合

CASE3 包含段差的移動

在上下段差的時候，每一段所花費的移動力為1。無論你使用哪種類型的腳，所消費的都一樣。不過，即使你有上下段差的移動力；但在段上或者是段下地形前進的移動力不足的話，還是不能上下段差的。

4（森）+3（草）+1（1段）+3（土）+3（草）＝須要14■動力

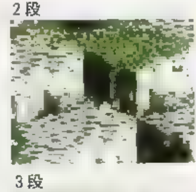


以這雙腳可以移動的為，消費移動力4的森林1步，3的草2步，一樣■3的土1步，然後到第1段段差為止。另外，■前進到D的位置則還需要1段＋土，合計為4的移動力。

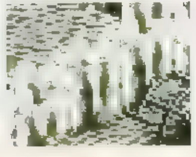
●關於2段以上的段差

我們在上面雖已介紹過段差的上下，但是這裡所說的段差指的是1段。如果是2段的話，腳的類型則會受到限定，只有在裝備2腳型的零件之下，消費2的移動力才能上下2段。但是，如果是3段的話，那麼所■類型都不能上下。在2段段差多的舞台，一定要使用2腳型的神奇機甲用來出擊才可以。

2段



3段



ATTENTION！
キース的注意要點

Legs的HP降到0，移動力則會減半！

萬一受到敵人攻擊，而使得Legs的HP降為0的話，Legs就會壞掉，且移動力會減半。即使是遭到破壞，移動力也不會降至0，好像並不會太嚴重的樣子。但是如果你是在消費移動力大的地形上，那麼就很痛苦了。

分別使用近距離攻擊與遠距離攻擊
【參考資料一「OCU軍發行・攻擊全書」】

攻擊有近距離與遠距離等2種，必須根據敵機與自機的距離來分別使用。因此，所謂敵機與自機的距離調整，就戰術而言，敵機的位置取得是相當重要的。為了要讓各位更了解這2種攻擊的用法，我們會利用與之前移動單元所使用的圖，來為大家解析這兩種類型的攻擊方法。

●近距離攻擊

近距離攻擊當中，有使用拳擊等的格鬥（Fight系）攻擊；以及使用機關槍或步槍等的武器（Short系）攻擊。它的特徵在於，當你發動近距離攻擊時，敵人一定會對你予以反擊。相反地，一旦敵人對你發動近距離攻擊時，你也可以使用近距離攻擊予以反擊。

近距離攻擊的可能距離

近距離攻擊的可能攻擊距離為右記的兩種。能剛好與敵機隣接，再發動攻擊是最保險的方法。

①在自機前後左右的敵人



與自機隣接的前後左右格子（以紅色表示）。在這裡的敵機皆會成為攻擊目標。

②位於隣接自機所在位置段上（段下）的敵人



只要是與自機隣接的格子，即使具有段差，仍可以進行近距離攻擊。不過，其段差只到1段為止。2段以上的話則無法攻擊。

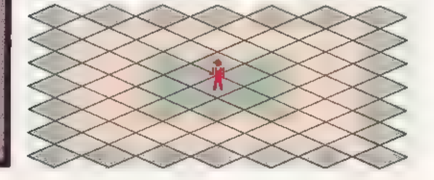
●遠距離攻擊

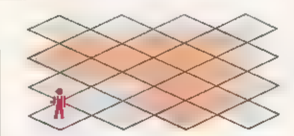
遠距離攻擊是指裝備在Shoulder或Grip上的遠距離系武器所發動的攻擊。其特徵正如其名，即是可以攻擊位於遠處的敵人。因此，敵機或自機都不能對遠距離攻擊予以反擊。但是，由於武器的彈數已設定好，因此攻擊次數被限定住是最辛苦的了。

遠距離攻擊的可能距離

遠距離攻擊的可能範圍是以遠距離系武器之射程範圍（RANGE）為基礎的。而且，這個射程範圍和移動一樣，會因障礙物或段差的有無而產生變化（但是卻完全不受到地形的影響）。因此，我們在右頁列舉出3個CASE，而且每一個例子還配合以圖來表示，藉以為大家解析射程範圍的變化（詳情請看右頁）。

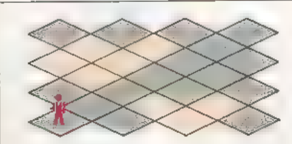
在這裡，如同上面一樣，我們先假設裝備上了射程範圍3～[illegible]的遠距離系武器，藉此來為各位介紹射程範圍的變化。下圖是當自機的周圍完全沒有任何障礙物或段差時的射程範圍（紅色所表示的部分），有關詳情記載在右頁。另外，關於有障礙物或段差時的射程範圍，同樣在右頁會有詳細的解說。





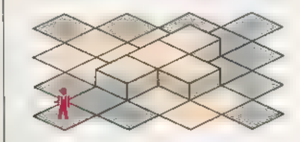
CASE1
在沒有障礙物或段差等的平地時

由於地形完全不會影響到射程範圍，所以武器的射程範圍可以直接判斷。由自機的位置單純地前進3步的地方開始，到同樣前進[illegible]步的地方為其射程範圍。



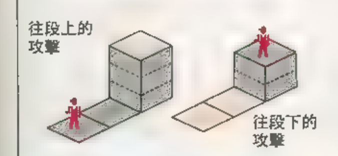
CASE2
有障礙物時

和移動一樣，由於無法通過樹或建築物等的障礙物，所以只好繞路而行。另外，在看射程範圍時，敵人的神奇機甲並不能算是障礙物。



CASE3
有段差時

段差的情況也和移動一樣，每一段就算成1。而且，爬上爬下皆共通。另外，在第5格的位置鄰了1段，而在那段上（下）則若有敵人的時候，武器的射程範圍則要再加上2。



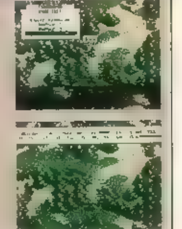
☆2段以上段差的射程範圍

在上面我們已經說明過段差1段之射程範圍的變化，而2段以上的段差也是使用同一種算法。也就是說有2段的話則是2，有3段則要數成3。這一點和移動範圍不同，一定要注意。



藉攻擊輔助寶物使戰鬥有利進行！

在「Use Item」的指令中可以使用的攻擊輔助寶物有フラッシュ、チャフ、スモーク、アシッド與地雷等5大種類（參照P.159）。除地雷以外的4種類寶物都和遠距離系武器一樣，有設定好射程範圍，而且一律都是由1～4（順道一提，チャフ是向我方發射的寶物）。當你在使用這些寶物的時候，也會受到障礙物或段差的影響，但其思考方式則和上記的Case完全一樣。而且，如果能夠裝備上具有設定追加射擊範圍的Back Pack的話，原來寶物的射程範圍當然會變長喔！這一點是相當划算的1個發現，並請務必記住。



■老練的戰鬥經驗孕育出特殊能力

【參考資料—「神奇機甲駕駛員訓練用教本」】

經過不斷實戰，駕駛員在依據該戰鬥方法來習得經驗值。然而，當這些經驗值累積到某個程度吧！接下來，我們將依序為大家介紹Skill的習得技，玩家則可以學會特殊能力。只有這種能力，才可以算是攻擊時的輔助能力之「Skill（戰技）」方法，好好運用的話，一定可以助你一臂之力。

1 在戰鬥中獲得經驗值

首先，要想習得戰技，得先不斷地加入戰鬥，藉以獲得經驗值。這裡所謂技的經驗值有Fight、Short、Legs與Agility等四種類型，並依照與其對應的戰鬥方式來作戰後再進行加算（參照右表）。這個經驗值也可以算是表示各類型能力高低的數值；所以能力越高，所學習到的能力也就會越好。也就是說，可以藉由經驗值的增加，來使駕駛員的個性變得越來越強，對戰鬥也越有幫助。

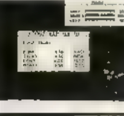


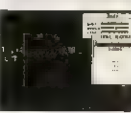
● 4 種經驗值的獲得法

Fight	用[illegible]擊、格鬥系武器來攻擊。
Short	用近距離系武器攻擊。
Long	用遠距離系武器攻擊。
Agility	受敵人攻擊時，可閃避、防禦。

2 提升等級，修得Skill

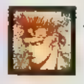
上記的四種類型經驗值之合計若到達一定的數額，那麼駕駛員的等級就會提升（等級提升時，須要加算４類型全部的加分經驗值）。在這個時候，除了Agility的３種類型經驗值中之任何一項達到了一定值後，即可以學會與該類型對應的戰技。另外，關於各戰技的內容，Fight為格鬥戰的輔助能力；Short為近距離戰的輔助能力；而Legs則是遠距離戰的輔助能力。習得可能的戰技數，會依據駕駛員而決定（參照P.165～168）。習得戰技的時候，在畫面右側會將戰技名稱表示出來，但你若是因為數的問題等，而不想習得該項戰技的話，你可以利用「Skip」來取消。這種系統十分合理，而且使用起來也很方便。

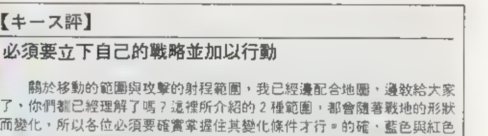




☆隨機使用各種戰技

習得的戰技雖然可以在戰鬥當中使用，但是使用的機會是相當隨機的。並不能由玩家自己的意志來決定。

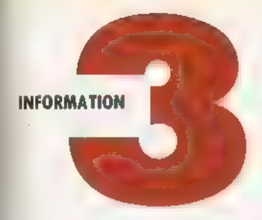




【キース評】

必須要立下自己的戰略並加以行動

關於移動的範圍與攻擊的射程範圍，我已經邊配合地圖，邊敘給大家了，你們都已經理解了嗎？這裡所介紹的２種範圍，都會隨著戰地的形狀而變化，所以各位必須要確實掌握住其變化條件才行。的確，藍色與紅色各別表示移動範圍與射程範圍，但是我可以斷言對於那些不明白為什麼要以這種形式來表示範圍的人來說，一定是沒有辦法想出戰略來的。所謂的戰略，是要靠我們之前所學過的事項來組合而成的。



INFORMATION 3

確認自己能力的變化

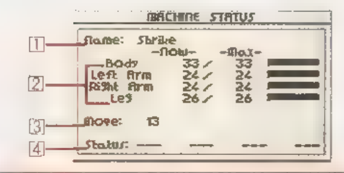
因為戰鬥激烈地展開，而使得機體受傷、消耗。但是，為了要與機體的消耗度成比例，駕駛員也會不斷地累積許多的經驗，最後則會學到各式各樣的特殊能力。以下我們所要介紹的３個指令，是專門用來確認之前所提到的機體與駕駛員的狀態。請記得要常常確認這一些數值。

■在激烈的戰鬥中，機體常受消耗

【參考資料—「零件內藏．狀態記憶錄音[illegible]」】

這個指令可以回來確認裝備在機體上面之各零件的狀態或性能。另外，也可以確認攻擊時，各項地位值的變化情形。相當方便。

Machine Status畫面



ATTENTION!
キース的注意要點

隨時都可以叫出地位值畫面

在戰鬥中可以選擇出全部共７種類的指令，我們已經為各位介紹完了；但是基本說來，在一回合中可實行的指令應該是每架機體各一次。不過，只有我們在此所介紹的３個地位值畫面是只要在指令輸入終了以後，就可以隨時看到的。既然有這麼好的系統，當然得好好地利用囉！

1 Name【神奇機甲的名稱】

所選擇的神奇機甲名稱。

2 Body、Left Arm、Right Arm、Legs【各零件的ＨＰ】

裝備於機體上之４種類零件的ＨＰ。各個都表示出其現在值（Now）與最大值（Max）。如果ＨＰ降為０的話，畫面上即會表示「Broken（破壞）」。

3 Move【Legs的移動力】

裝備在機體上之Legs的移動力。由於這是以移動範圍為基礎所算出來的數值，因此最好要經常確認它。另外，如果Legs被破壞的話，移動力則會減半，而這個數值也會減半。

4 Status【地位值的變化】

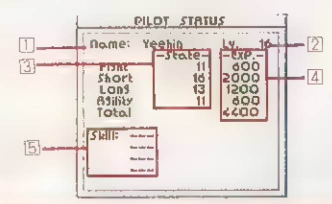
表機體狀態的變化。例如，在一定的回合數中，自機受到敵人無法移動的特殊攻擊「Stun」的時候，在該位置上即會表示出Stun。

■藉由與敵機的接觸來鍛練自己的戰技

【參考資料—「實戰駕駛員用訓練手記」】

這一個指令是專門用來確認駕駛員狀態的。確認的內容包括等級或是各種能力的經驗值，亦即駕駛員的能力或成長度所表示出來的數值。而且，還可以確認已習得的特殊能力。

Pilot Status畫面



ATTENTION 1
キース的注意要點

了解敵人的狀態也是戰略之一

在這裡已經說明過我們キャニオンクロウ的隊員與各自愛機的地位值畫面；事實上，也有辦法可以看到敵人的地位值資料喔！方法十分簡單。只要以游標指出敵機，按下4鍵，然後再按下A或B鈕，指令則會表示出來。用這個指令除了可以看到3個地位值畫面以外，還可以同時確認該敵之移動範圍。這點可是非常貴重的情報喔！即使不靠天才情報員ハンス的調查，光是利用這麼簡單的方法，即可得到這麼有用的情報。看他還有什麼好怕的！



1 Name〔駕駛員的名稱〕

搭乘所選擇之神奇機甲的駕駛員名字。

2 Lv〔駕駛員的等級〕

依經驗值而增加的駕駛員等級。

3 State〔各能力的級數〕

有4種類型的能力。這個數值可以算是4類型經驗值之各自的目標，亦即表示能力高低的值。這個數值越高，也就等於其能力越高。不過，這和我們之前在P.105所介紹的各能力評價值之間完全沒有關係。初期值為9（經驗值為0的情況），可以靠參加戰鬥來增加經驗值，隨著等級不斷地增高，這項數值也應該會緩緩地往上攀升才對吧！

4 Exp.〔各能力的經驗值〕

表4類型能力的經驗值。例如，使用近距離系武器來攻擊的時候則會得在Short，利用遠距離系武器來攻擊時則會在Legs等，經驗值會累積到所對應的地方去。藉由與各類型對應的方式來作戰，即可有計劃地增加其經驗值。然後，當4類型的經驗值之合計達到某一定值的時候，駕駛員的等級即會上升。另外，經驗值越高，駕駛員的能力也就越高。另外，Total表4類經驗值的合計。

5 Skill〔習得戰技〕

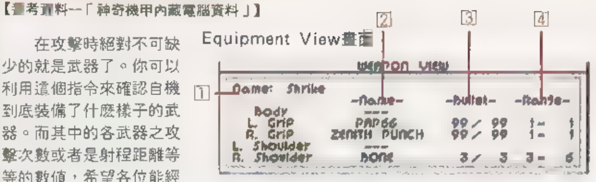
表示該駕駛員所習得的戰技（特殊能力）。會表示出戰技名稱與等級。當Fight、Short或Legs中任何一個的經驗值達到一定值的時候，則可以習得與其能力配合的戰技。習得以後，經驗值如果繼續增加，該戰技的等級也會跟著提升起來，而習得可以使用更為強力的特殊能力。另外，1名駕駛員所能夠習得的戰技數量最多是5；但會依駕駛員的不同，而其上限也會有所不同。

■記下武器的性能，向敵人挑戰

【參考資料—「神奇機甲內藏電腦資料」】

在攻擊時絕對不可缺少的就是武器了。你可以利用這個指令來確認自機到底裝備了什麼樣子的武器。而其中的各武器之攻擊次數或者是射程距離等等的數值，希望各位能經常確認。

Equipment View畫面



1 Name〔神奇機甲的名稱〕

所選擇的神奇機甲名。可用城鎮上的「Set up」指令來 加以變更。

2 Name〔武器的名稱〕

各零件所裝備的武器名。全部都以英文字母來表示。另外，由於並沒有裝備在Body上面的武器，所以這裡通常為空欄。

3 Ballet〔武器的攻擊次數〕

表裝備在各零件的武器之射程範圍。近距離系武器全表示為1－1，這即意味著由自機的前後左右進行1格之位置的射程範圍。也就是說，如果敵機並不與自機鄰接的話，則無法進行使用近距離系武器的攻擊。當所使用的武器為遠距離系武器的時候，這個數值則會跟著武器而產生變化。例如，如果是3～5的話，則表示由自機前後左右進行3步的位置，到以同樣方法進行5步的地方為其射程範圍（關於射程範圍的詳細情形，請參照P.110～111）。

4 Range〔武器的射程範圍〕

即表裝備在各零件上之武器的攻擊次數（Bullet即表子彈的意思，但是在此用以表示攻擊次數也是很自然的）。使用近距離系武器時，攻擊次數為無限次。雖以99／99來表示，但是無論你使用這項武器多少次，這個數值都不會改變，所以你大可不必去在意。反之，當使用遠距離系武器時，攻擊測數則是有限的。數值的看法為一剩餘攻擊次數／攻擊次數的最大數。左側的數值如果變成0，則該武器就無法使用；但到了下個舞台時，數值即會自動還元。



【キース評】

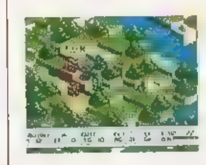
一定要仔細確認數值

怎麼樣？你有沒有確實了解地位值畫面的使用法呢？總之，得再三確認的數值多得不能再多。而其中有一項是必須在作戰中經常注意的——神奇機甲的ＨＰ。其他還有Legs的移動力以及遠距離系武器的攻擊次數。射程距離也是非常重要的。這些數值我在之前也早已說過，它們全是移動與攻擊之基本數值。另外還要注意我們駕駛員自己的經驗值，同時也別忘了得同時進行戰鬥。

戰鬥之一要點

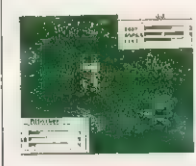
摘自常在有戰爭的地方求生存之男子ーキース的手記

以防衛力高的
機體為盾，
使用遠距離系武器攻擊



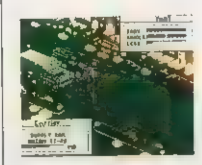
這一個方法是當我還不成熟的時候，忘記敵人的攻擊，托我方的福而安然無恙時所想到的戰法。以防禦力高的機體為后，用遠距離系武器攻擊敵人。敵人一旦接近，只要再加以攻擊即可。

先不要去理
會失去攻擊能力的
敵人！



機體若失去裝備火器的Arm，則敵機就只能使用格鬥系武器來攻擊，攻擊機能也會激減。這些機體就像是會動的障礙物一般，總之先不要去理會它，先打敗健康的敵機後再來處理它。

最好能將
補給車
儘早打下！



如果與ピウィー所駕駛的補給車鄰接，則可以修復被破壞的零件。但是，敵人也是一樣。我這麼講你應該懂意思了吧！儘早將敵人的補給車給破壞掉，這麼做對我方是絕對有利的。

這些作法是我在許多戰鬥中所得到的經驗！

One Point of Missions

局地戰的專家ーキース　カラベル。記載著他由數不清的戰鬥經驗當中所體會出來的戰術戰略各手記的一部分，我們成功地得到了。在此公開的為戰鬥策略的結尾。



DATA

第 7 章

【資料】

人類在戰爭時，對於每個武器都會要求到最細部——Shop的商品，鬥技場的獲者，還有島之地形等的數值資料，將由巾國不讓鬚眉的ヤン　メイファ來為我們網羅一切，做出最容易了解的圖表。

生還資料導引

沒有收集足夠的情報就前往戰地，
就等於放棄了生還的希望。
因為，知識是最大的力量……。

SURVIVAL DATA GUIDE

INFORMATION 1

武器、零件寶物資料導引

在戰鬥中最重要，並不只是計畫周密的戰略而已。在實際作戰時，神奇機甲的性能也可以左右勝負的結果。要將得到的報酬如何有效地利用才能整頓出更好的裝備呢？為了要得到最後的勝利，你必須要靈活運用你的智慧才行！

■選擇更具需求性的武器很重要

【參考資料－「神奇機甲・武器目錄2090」】

如果你不勤於更換身上的裝備，或是不考慮地形就裝備上武器，那麼你就完全失去做為一名キャニオンクロウ隊員的資格。你必須確認好所有的資料，選擇出當時所須要的武器才行。我們也將在此從最新的目錄中為大家介紹各武器的資料。

WEAPONS

裝備武器的有腕和肩 2 處

你可以在兩個位置上裝備武器。1 個是手（Grip），而另外 1 處則是肩（Shoulder）。無論是哪一個位置都可以裝備上左右兩邊（手臂是無法裝備上武器的）。有關裝備武器時的要點，請大家參照P.93。

Conductor
ヤン
Yang Meihua

GRIP

基本來說，多半是近距離用武器，但其中也有格鬥專用或遠近兩用的類型。

■一覽表的使用法



1 武器名
2 價格
3 重量
4 攻擊力（連射次數×攻擊力）
[illegible] 命中值
6 射程範圍
7 [illegible]造該武器的公司名
8 可購入之城鎮
9 武器的照片
10 武器的特徵

【腕用武器一覽】

シージュ

價格	180
Weight	8
AT	5×2
Hit	78
Range	1
製造公司名	ヴィンス社
SHOP	バリンデン

近距離武器。為命中率頗高的一種機[illegible]。

ズィーガー

價格	180
Weight	8
AT	10
Hit	[illegible]
Range	1
製造公司名	シュネッケ社
SHOP	バリンデン

近距離武器。槍身長，為下級士兵及民間用步槍。

F－1ロングトンファ

價格	170
Weight	8
AT	13
Hit	[illegible]
Range	1
製造公司名	チャレンジボールド社
SHOP	ニューミルガン



格鬥武器。細長棒狀的武器可予以敵人直接打擊。

グレイブ

價格	190
Weight	10
AT	4×3
Hit	76
Range	1
製造公司名	センダー社
SHOP	ニューミルガン



近距離武器。和短槍一樣輕，是很容易操作的機關槍。

ウィニー

價格	190
Weight	10
AT	13
Hit	76
Range	1
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	ニューミルガン

近距離武器。槍身非常長，為ウィニー初期型步槍。

RIM－3

價格	320
Weight	16
AT	1×13
Hit	58
Range	1—4
製造公司名	リムアーズ社
SHOP	ニューミルガン



遠近兩用武器。命中率雖低，但射程範圍卻很廣。

セメテリー

價格	200
Weight	10
AT	4×5
Hit	74
Range	1
製造公司名	チャレンジボールド社
SHOP	メナサ



近距離武器。是一款可使用自動操作的機關機。

PAP55

價格	220
Weight	10
AT	4×6
Hit	74
Range	1
製造公司名	トロー社
SHOP	メナサ グレイロック



近距離武器。在機關槍中評價頗高。為トロー社製造。

コングル

價格	220
Weight	12
AT	20
Hit	76
Range	1
製造公司名	パベール社
SHOP	メナサ



近距離武器。貫通力高，為對神奇機甲用步槍。

GRIP【腕用武器一覽】

グロウタスク

價格	240
Weight	14
AT	21
Hit	76
Range	1
製造公司名	ヴァンタム社
SHOP	メナサ

近距[illegible]武[illegible]。槍身上部[illegible]輔助武器的步槍。

アイビス

價格	260
Weight	14
AT	23
Hit	76
Range	1
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	メナサ

近距離武器。在所有的機關槍中，屬較輕的步槍類型。

イグチ7式

價格	360
Weight	18
AT	1×24
Hit	58
Range	1—4
製造公司名	イグチ社
SHOP	メナサ

遠近兩用武器。是一款可以發射強力榴彈的小型武器。

F−2ロングトンファ

價格	240
Weight	12
AT	26
Hit	80
Range	1
製造公司名	テャレンジ ホールド社
SHOP	グレイロック

格鬥武器。具有F−1ロングトンファ的1倍攻擊力。

22SNレオソシアル

價格	280
Weight	14
AT	4×7
Hit	74
Range	1
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ
SHOP	グレイロック

近距離武器。為同價位武器中頗具攻擊力的機關槍。

エンパイヤ

價格	300
Weight	18
AT	24
Hit	76
Range	1
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ
SHOP	グレイロック

近距[illegible]武器。命中率低，但攻擊力高的長身步槍2。

キャッツレイ−SG

價格	300
Weight	18
AT	20
Hit	82
Range	1
製造公司名	ファイアバレー社
SHOP	グレイロック

近距離武器。威力高，可擊出擴散彈的短槍。

ネイルファイア

價格	320
Weight	20
AT	20
Hit	78
Range	1
製造公司名	ヴァンタム社
SHOP	グレイロック

近距離武器。開發給神奇機甲用的攜帶型火焰發射器。

スマッシャー

價格	360
Weight	24
AT	1×24
Hit	59
Range	1—4
製造公司名	ヴィンス社
SHOP	グレイロック

遠近兩用武器。可發射小型導彈的巴斯幹[illegible]。

グノーツ

價格	400
Weight	[illegible]
AT	1×27
Hit	[illegible]
Range	1—4
製造公司名	ヴァンタム社
SHOP	グレイロック

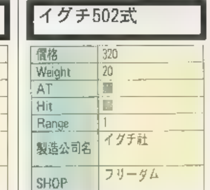
遠近兩用武器。槍身長，為大型導彈用巴斯幹砲。

モストロ24

價格	300
Weight	16
AT	5×5
Hit	1×74
Range	1
製造公司名	バザルト社
SHOP	フリーダム ベセタ

近距離武器。可5連射的機關槍。為モストロ初期[illegible]。

イグチ502式



價格	320
Weight	20
AT	[illegible]
Hit	[illegible]
Range	1
製造公司名	イグチ社
SHOP	フリーダム

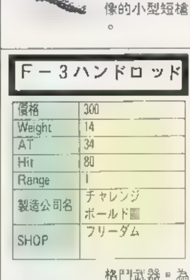
近距離武器。為攻擊力與命中值都很平衡的步槍。

ダークホッグ

價格	340
Weight	16
AT	4×7
Hit	74
Range	1
製造公司名	ヴァンタム社
SHOP	フリーダム ベセタ

近距離武器。槍身短，可安定擊彈的機關槍。

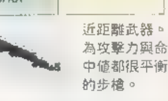
ゲイルーSG



價格	360
Weight	20
AT	27
Hit	84
Range	1
製造公司名	バザルト社
SHOP	フリーダム

近距離武器。和格鬥武器很像的小型短槍。

グレイブ−S



價格	400
Weight	18
AT	4×8
Hit	74
Range	1
製造公司名	センダー社
SHOP	フリーダム

近距[illegible]武器。為グレイブ的等級提升型，[illegible]視野範圍。

ヘキサファイア

價格	400
Weight	26
AT	34
Hit	1×84
Range	1
製造公司名	ファイアバレー社
SHOP	フリーダム

近距離武器。很重，但為同價位中高等級的步槍。

F−3ハンドロッド

價格	300
Weight	14
AT	34
Hit	80
Range	1
製造公司名	チャレンジ ホールド[illegible]
SHOP	フリーダム

格鬥武器。為縱握使用，走棍棒型的武器。

レオスタン

價格	500
Weight	18
AT	4×9
Hit	74
Range	1
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ
SHOP	ベセタ ベルチカ

近距離武器。[illegible]輕又牢[illegible]的短槍身機[illegible]槍。

【腕用武器一覽】



アールアッソー

價格	600
Weight	20
AT	3×13
Hit	74
Range	1
製造公司名	トロー社
SHOP	ベセタ ベルチカ

近距離武器。槍身長的機關槍。1發的攻擊力頗高。

スラブ

價格	500
Weight	20
AT	36
Hit	82
Range	1
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	ベセタ

近距離武器。命中值頗高，為槍身長的步槍。

ボア36

價格	600
Weight	26
AT	1×32
Hit	60
Range	1−4
製造公司名	ファイアバレー社
SHOP	ベセタ

近／遠距離武器。為可以發射小型導彈的細身火箭筒。

フレイム フォックス

價格	640
Weight	26
AT	43
Hit	80
Range	1
製造公司名	バザルト社
SHOP	ベセタ

近距離武器。配合特殊藥品之火焰發射器。

F−4ハンドロッド

價格	400
Weight	16
AT	37
Hit	80
Range	1
製造公司名	チャレンジ ボールド社
SHOP	ベセタ

格鬥武器。為F−3之升級型。格鬥武器之最高峰。

アナコンダ

價格	560
Weight	22
AT	43
Hit	82
Range	1
製造公司名	パベル社
SHOP	ベルチカ

近距離武器。有大型蛇之名，為槍身細的步槍。

グロウタスクーSE

價格	640
Weight	24
AT	47
Hit	80
Range	1
製造公司名	ヴァンタム社
SHOP	ベルチカ OCU屯駐地

近距離武器。グロウタスク之最新型。攻擊力倍以上。

キャッツレイーXX

價格	640
Weight	24
AT	31
Hit	98
Range	1
製造公司名	アイアバレー社
SHOP	ベルチカ

近距離武器。命中值很高的近距離短型槍。

ラプターFX

價格	660
Weight	24
AT	5×9
Hit	74
Range	1
製造公司名	ディアブル アビオニクス社
SHOP	ベルチカ

近距離武器。可以五連射之細長槍身的機關槍。

FV−24

價格	700
Weight	30
AT	5×11
Hit	74
Range	1
製造公司名	ディアブル アビオニクス社
SHOP	ベルチカ OCU屯駐地

近距離武器。5連裝式的回轉機關砲。通稱巴爾幹砲。

コブラ

價格	740
Weight	28
AT	56
Hit	80
Range	1
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ
SHOP	ベルチカ

近距離武器。以高壓押出，確實發出子彈的步槍。

RIM−4

價格	720
Weight	[illegible]
AT	1×60
Hit	60
Range	1−4
製造公司名	リムアーズ社
SHOP	ベルチカ

近／遠距離武器。可發射比3型更具威力的[illegible]。

ウラニオ

價格	740
Weight	26
AT	3×19
Hit	74
Range	1
製造公司名	ヴィンス[illegible]
SHOP	OCU屯駐地

近距離武器。1發所造成的攻擊即很高的[illegible]機。

アイビスII

價格	760
Weight	28
AT	58
Hit	82
Range	1
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	OCU屯駐地 フォートモーナス

近距離武器。アイビス的改良型。提升攻擊、命中值。

グレイブ2

價格	80
Weight	28
AT	4×14
Hit	74
Range	1
製造公司名	センター社
SHOP	OCU屯駐地

近距離武器。グレイブ的改良型。只提升了攻擊力。

セメテリー10

價格	800
Weight	30
AT	4×15
Hit	74
Range	1
製造公司名	チャレンジ ボールド社
SHOP	OCU屯駐地 フォートモーナス

近距離武器。セメテリー的改良型。攻擊力為3倍。

Be−11

價格	800
Weight	[illegible]
AT	1×59
Hit	60
Range	1−4
製造公司名	ヴァンタム社
SHOP	OCU屯駐地 フォートモーナス

近／遠距離武[illegible]。ヴァンタム社自豪之強力火箭筒。

ホットドッグ

價格	800
Weight	28
AT	61
Hit	20
Range	1
製造公司名	ヴァンタム社
SHOP	OCU屯駐地

近距離武器。以其高等級自豪。世界最小火焰發射器。

GRIP【腕用武器一覽】

バニッシュ

價格	840
Weight	40
AT	1×61
Hit	60
Range	1—4
製造公司名	リムアーズ社
SHOP	OCU屯駐地

近／遠距離武器。於槍口下功夫之火箭筒。

PAP66

價格	840
Weight	30
AT	3×22
Hit	74
Range	1
製造公司名	トロー社
SHOP	フォートモーナス

近距離武器。55的改良型，回數下降但1發威力強。

24SRグレイアイ

價格	860
Weight	32
AT	3×22
Hit	76
Range	1
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ
SHOP	フォートモーナス ソレイト

近距離武器。擁有重厚外型的高性能機槍。

ヘキサファイアMkII

價格	880
Weight	33
AT	66
Hit	84
Range	1
製造公司名	ファイアバレー社
SHOP	フォートモーナス ソレイト

近距離武器。比前作更大幅提升攻擊力的最新作。

イグチ702式

價格	860
Weight	32
AT	64
Hit	61
Range	1—4
製造公司名	イグチ社
SHOP	フォートモーナス

近／遠距離武器。滑行式的小型擲彈用手槍。

スノーマン

價格	880
Weight	40
AT	[illegible]
Hit	82
Range	1
製造公司名	バザルト社
SHOP	フォートモーナス

近距離武器。可謂為世界最高峰的細身火焰放射器。

モストロIII

價格	900
Weight	20
AT	4×18
Hit	74
Range	1
製造公司名	バザルト社
SHOP	ソレイト

近距離武器。モストロ的中期型。海豚鼻為其特徵。

ブラックスター

價格	920
Weight	32
AT	4×19
Hit	74
Range	1
製造公司名	ヴァンタム社
SHOP	ソレイト

近距離武器。為同價位中使用價值高的機關槍。

ウィニーRR

價格	940
Weight	34
AT	75
Hit	82
Range	1
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	ソレイト

近距離武器。並不如外型那麼重的長身步槍。

サーキュラー

價格	920
Weight	34
AT	72
Hit	88
Range	1
製造公司名	ヴィンス社
SHOP	ソレイト

近距離武器。以超小型為目標所開發的短槍。

サンダーボルト

價格	940
Weight	40
AT	1×74
Hit	61
Range	1—4
製造公司名	ヴィンス社
SHOP	ソレイト

近／遠距離武器。雖有重量，卻是款不錯的火箭筒。

グレイブーSII

價格	980
Weight	30
AT	4×20
Hit	74
Range	1
製造公司名	センダー社
SHOP	キャリヤーキャンプ

近距離武器。具有高性能視野的グレイブ系列最新型。

レオスタンB

價格	1000
Weight	32
AT	4×21
Hit	74
Range	1
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ
SHOP	キャリヤーキャンプ

近距離武器。可以4連射的小型機關槍。具有前型。

アールアッツォーSP

價格	1100
Weight	32
AT	3×29
Hit	76
Range	1
製造公司名	トロー社
SHOP	キャリヤーキャンプ

近距離武器。1發攻擊力高的長身機關槍。

アイビスIII

價格	1000
Weight	34
AT	81
Hit	84
Range	1
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	キャリヤーキャンプ

近距離武器。為アイビス系列的最新型高性能武器。

ボア40

價格	1200
Weight	44
AT	1×82
Hit	62
Range	1—6
製造公司名	ファイアバレー社
SHOP	キャリヤーキャンプ

近／遠距離武器。ファイアバレー社自豪的火箭筒。

アールドゥ

價格	1180
Weight	32
AT	4×32
Hit	74
Range	1
製造公司名	トロー社
SHOP	ルービディス

近距離武器。アルーアッツォー的最終武器。性能頗高。

モストロIII—SZ

價格	1240
Weight	34
AT	4×24
Hit	76
Range	1
製造公司名	バザルト社
SHOP	ルービディス

近距離武器。機關槍的最高峰。全部都是高性能武器。

ＦＶ－28Ｂ

價格	1300
Weight	36
AT	5×20
Hit	76
Range	1
製造公司名	ディアブル アビオニクス社
SHOP	ルービディス



近距離武器。可以與連射之巴爾幹砲的最高峰作品。

ファイアーバード

價格	1280
Weight	38
AT	87
Hit	90
Range	1
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ
SHOP	ルービディス



近距離武器。命中值高，為步槍的最高峰作品。

バニッシュII

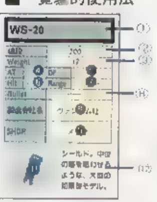
價格	1400
Weight	50
AT	1×86
Hit	66
Range	1－6
製造公司名	リムアーズ社
SHOP	ルービディス

近／遠距離武器，各數值都擁有火箭筒最高值的一品。

SHOULDER

裝備在肩上的武器。其中也用當做防具來裝備的機械。

■一覽表的使用法



①武器名
②價格
③重量
④攻擊力（連射回數×攻擊力）
⑤防禦力
⑥命中值
⑦射程範圍
⑧攻擊次數
⑨製造該武器的公司名
⑩可購入的城鎮
⑪武器的照片
⑫武器的特徵



為修理重要的機體張開天幕，汗由額頭流下。

ＷＳ－２

價格	160		
Weight	6		
AT	－－	DF	4
Hit	－－	Range	－－
Bullet	－－		
製造公司名	トロー社		
SHOP	ニューミリガン		

盾甲。可以裝備在肩上，為下級士兵用盾甲。

ＭＧＲ－１Ｂ

價格	340		
Weight	20		
AT	2×12	DF	－－
Hit	74	Range	3－5
Bullet	2		
製造公司名	チャレンジ ボールド社		
SHOP	ニューミルガン		



導彈・發射器。為重視小型且輕量化的量產型機械。

ボーン

價格	360		
Weight	24		
AT	2×12	DF	－－
Hit	76	Range	3－5
Bullet	3		
製造公司名	バベール社		
SHOP	ニューミルガン メナサ・グレイロック		

導彈・發射器。重視攻擊次數的簡單發射裝置。

ＷＳ－20

價格	200		
Weight	12		
AT	－－	DF	9
Hit	－－	Range	－－
Bullet	－－		
製造公司名	ヴァンタム社		
SHOP	メナサ		



盾甲。像中世的盾甲一般，為大型的初期作。

ガルヴァドス

價格	400		
Weight	26		
AT	3×11	DF	－－
Hit	76	Range	3－5
Bullet	3		
製造公司名	ファイアバレー社		
SHOP	メナサ		

火箭・發射器。可以發射小型火箭的武器。

サンアウル

價格	500		
Weight	32		
AT	3×14	DF	－－
Hit	76	Range	3－6
Bullet	3		
製造公司名	センダー社		
SHOP	グレイロック フリーダム		



導彈・發射器。操作簡單，賣點在於3連射導彈。

イーグレット

價格	540		
Weight	32		
AT	2×22	DF	－－
Hit	76	Range	3－6
Bullet	3		
製造公司名	サカタ インダストリィ		
SHOP	クレイロック フリーダム・ベセタ		



火箭・發射器。重視1發之攻擊力的箱形裝置。

ＷＳ－14

價格	300		
Weight	18		
AT	－－	DF	12
Hit	－－	Range	－－
Bullet	－－		
製造公司名	ジェイドメタル社		
SHOP	フリーダム		



盾甲。由於使用特殊金屬，所用既輕且堅固。

ゴルディアス

價格	600		
Weight	30		
AT	2×28	DF	－－
Hit	78	Range	3－6
Bullet	2		
製造公司名	シュネッケ社		
SHOP	フリーダム ベセタ		



導彈・發射器。可發射使用特殊火藥的導彈。

ドンキー

價格	860		
Weight	34		
AT	3×20	DF	－－
Hit	78	Range	3－6
Bullet	2		
製造公司名	ヴィンス社		
SHOP	ベセタ ベルチカ		



導彈・發射器。為小型化成功的3連發發射裝置。

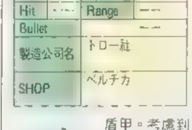
ピズ８

價格	920		
Weight	40		
AT	3×22	DF	－
Hit	78	Range	3－6
Bullet	2		
製造公司名	ヴィンス社		
SHOP	ベセタ ベルチカ		



導彈・發射器。可以安裝中型導彈的發射裝置。

ＷＳ－２Ｂ

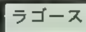


價格	560		
Weight	24		
AT	－－	DF	17
Hit	－－	Range	－－
Bullet	－－		
製造公司名	トロー社		
SHOP	ベルチカ		



盾甲。考慮到手臂移動的設計，是很熱門的防禦裝備。

SHOULDER【肩用武器一覽】



マジックボックス

價格	1000		
Weight	50		
AT	3×22	DF	——
Hit	78	Range	4—6
Bullet	2		
製造公司名	チャレンジボールド社		
SHOP	ベルチカ		



導彈・發射器。可3連發的魅力超小型發射裝置。

ラゴース

價格	1280		
Weight	62		
AT	2×37	DF	——
Hit	80	Range	4—8
Bullet	2		
製造公司名	ファイアバレー社		
SHOP	ベルチカ		



火箭・發射器。射程範圍廣。適合用於段差多的地形。

ファイアーウォール

價格	600		
Weight	26		
AT	——	DF	22
Hit	——	Range	——
Bullet	——		
製造公司名	ヴァンタム社		
SHOP	OCU屯駐地 フォートモーナス		



盾甲。外視與WS—20很接近，但防禦力卻高得多。

スカル

價格	1300		
Weight	64		
AT	3×24	DF	——
Hit	80	Range	3—6
Bullet	3		
製造公司名	パベール社		
SHOP	OCU屯駐地		



導彈・發射器。改良個人攜帶裝置的新作。

スレイ

價格	130		
Weight	64		
AT	2×37	DF	——
Hit	80	Range	3—6
Bullet	3		
製造公司名	センダー社		
SHOP	OCU屯駐地		



導彈・發射器。為2筒式，左右可各發射一發砲彈。

ドンキーDX

價格	1280		
Weight	70		
AT	3×25	DF	——
Hit	80	Range	4—8
Bullet	2		
製造公司名	ヴィンス社		
SHOP	フォートモーナス ソレイト		

導彈・發射器。可以[illegible]出3發高性能的誘導飛彈。

ワイルドグース

價格	1380		
Weight	74		
AT	3×30	DF	——
Hit	80	Range	2—4
Bullet	3		
製造公司名	サカタインダストリィ		
SHOP	フォートモーナス		



火箭・發射器。範圍雖窄，但攻擊力高且回數多。

ケレース

價格	1400		
Weight	70		
AT	2×47	DF	——
Hit	82	Range	6—8
Bullet	2		
製造公司名	シュッネッケ社		
SHOP	フォートモーナス ソレイト		



導彈・發射器。只能由較遠的地方射出導彈。

プロバトン

價格	1480		
Weight	76		
AT	3×30	DF	——
Hit	80	Range	3—6
Bullet	3		
製造公司名	ファイアバレー社		
SHOP	ソレイト		



火箭・發射器。如果命中的話，特殊火焰會引起爆炸。

クレイン

價格	1560		
Weight	80		
AT	3×32	DF	——
Hit	80	Range	3—6
Bullet	3		
製造公司名	パベール社		
SHOP	ソレイト		



導彈・發射器。比專業開鬪的攻擊力高一點。

WS—14B

價格	700		
Weight	28		
AT	——	DF	27
Hit	——	Range	——
Bullet	——		
製造公司名	ジェイドメタル社		
SHOP	ソレイト		



最高峰的盾甲。在素材上下功夫，成功提升了防禦力。

ブラックパンサー

價格	1600		
Weight	80		
AT	3×33	DF	——
Hit	80	Range	3—6
Bullet	3		
製造公司名	センダー社		
SHOP	キャリヤーキャンプ		



導彈・發射器。使用大量的火藥來提升攻擊力。

アルバトロス

價格	1700		
Weight	80		
AT	3×34	DF	——
Hit	82	Range	3—6
Bullet	3		
製造公司名	サカタインダストリィ		
SHOP	キャリヤーキャンプ ルービディス		

火箭・發射器。以水平發射砲彈，提升命中值。

パライナ

價格	180		
Weight	84		
AT	1×90	DF	——
Hit	84	Range	4—6
Bullet	4		
製造公司名	シュネッケ社		
SHOP	ルービディス		



導彈・發射器。大幅提升一發之攻擊力的裝置。

ドンキーDX 2

價格	2000		
Weight	[illegible]		
AT	1×99	DF	——
Hit	86	Range	3—6
Bullet	4		
製造公司名	ヴィンス社		
SHOP	ルービディス		



導彈・發射器。將一發之發射力提高的最高的裝置。

LECTURE! ヤン生還講座

在任務當中，即使是武器的彈藥用光了！但到下次任務時則會自動補充。

裝備在肩上的武器，都設定了各個武器的彈數。這裡所謂的次數是指在一次的任務當中，可以使用幾次。也就是說，如果彈數是3的話，在使用了3次的導彈與火箭彈以後，該武器就完全沒有作用了。但是，並不[illegible]因為這樣，武器就得丟棄而不能使用。因為在任務結束以後，彈數會自動補給回來。另外，如果有ビウィー駕駛的補給車在附近，那麼即使是在任務中也可以進行彈藥的補充。如果你想以遠距離攻擊為主的話，[illegible]麼和補給車一起行動，在作戰上面會比較具有效果。由於可以隨時補充，只要有補給車在，你大可以安心地發動攻[illegible]。



構成神奇機甲自體的零件群

【參考資料—「神奇機甲・零件目錄2090」】

神奇機甲基本上是由4個位置的零件所構成的。如果你將其中任何一個零件撤換下來，則機體本身就無法出擊了。但並不是只要單純地將其裝備上去就可以的。如果你能在每一個部位裝備上更優良的零件，那麼對戰鬥來說，絕對是有利的。看清楚各個零件的選擇基準，接下來我們將為大家介紹如何有效地使用資料，以購入各種零件。

PARTS

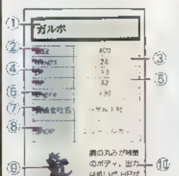
可裝上零件的共有6個位置

神奇機甲的零件有身體、手臂、腳部、電腦、背部與寶物等6個種類。正如我們前述的一樣，構成神奇機甲本身的零件有身體、手臂、腳部與電腦等4種類。而背部零件與寶物，你可以把它們當成是附屬品來處理。各零件的選擇基準都各有其差異，因此必須分析每一個已知的數值，這樣子才能創造出一架最適合自己的最強神奇機甲。順道一提，我們在這裡所介紹的零件，全部都是可以在商店中買到的。所以大家可以放心地做為參考。而有關於非賣品方面，請大家參照P.160的說明。

BODY

身體是從頭一直到胴體部分的零件。做爲選擇基準的數值，即是身體所具有的出力與HP吧！有關的詳細購入方法，請各位參照P.97。

一覽表的使用法



1 零件名
2 價格
3 重量
4 防禦力
5 身體擁有的HP
6 身體的引擎出力
7 製造零件的公司名
8 可購入的城鎮
9 零件的照片
10 零件的特徵

セニス

價格	340
Weight	24
DF	11
HP	[illegible]
Engine	130
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	バリンデン



手臂裝差部分爲其特徵。爲中級士兵供給用的零件。

ソラ3A

價格	340
Weight	22
DF	11
HP	30
Engine	140
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	バリンデン



HP雖低，但是可以很輕出力的身體。直線型的設計。

パボット

價格	340
Weight	26
DF	11
HP	36
Engine	120
製造公司名	トロー社
SHOP	バリンデン



同價位零件當中，HP最高的。トロー社的初期作。

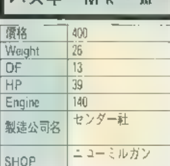
ガルボ

價格	400
Weight	28
DF	13
HP	42
Engine	130
製造公司名	バザルト社
SHOP	ニューミルガン



丸狀的身體爲其特徵。出力雖低，但HP卻頗高。

ハスキーMk・Ⅲ

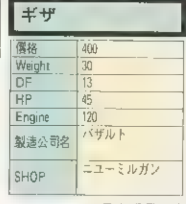


價格	400
Weight	26
DF	13
HP	39
Engine	140
製造公司名	センダー社
SHOP	ニューミルガン



爲同價位零件中，出力最高的。瘦長形的零件。

ギザ



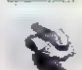
價格	400
Weight	30
DF	13
HP	45
Engine	120
製造公司名	バザルト
SHOP	ニューミルガン



具有重量，存在感頗大的身體零件。HP也較高。

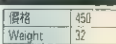
ヴェイパー

價格	450
Weight	24
DF	16
HP	48
Engine	120
製造公司名	ディアブル アビオニクス社
SHOP	ニューミルガン メナサ



出力雖低，但爲既輕，HP、防禦力高的流線型零件。

テンペスト



價格	450
Weight	32
DF	20
HP	36
Engine	180
製造公司名	ディアブル アビオニクス社
SHOP	ニューミルガン メナサ



出力、防禦力高，纖瘦的身體零件。HP有點低。

ガルボSV

價格	460
Weight	30
DF	18
HP	48
Engine	160
製造公司名	バザルト社
SHOP	メナサ



ガルボ系列的中級作品。出力、HP之平衡度不錯。

ジグル6B

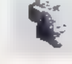
價格	460
Weight	26
DF	18
HP	42
Engine	180
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	メナサ



小型的頭部爲其特徵，身體出力高。HP普通。

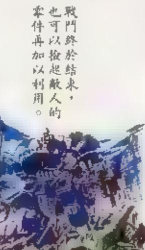
パボットⅡ

價格	460
Weight	34
DF	[illegible]
HP	54
Engine	140
製造公司名	トロー社
SHOP	メナサ



以HP高爲其賣點，但是重量重，出力也低。

戰鬥終於結束，也可以撿起敵人的零件再加以利用。



ハスキーMk・IV

價格	480
Weight	30
DF	20
HP	51
Engine	165
製造公司名	センダー社
SHOP	メナサ グレイロック



所有的數值都頗具平衡度，稍微細身的造型。

ガルボMRX

價格	540
Weight	34
DF	22
HP	54
Engine	180
製造公司名	バザルド社
SHOP	グレイロック



ガルボ系列的最新作品。HP與出力都還不錯。

ジグル11A

價格	540
Weight	30
DF	22
HP	48
Engine	200
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	グレイロック



同價位零件當中，出力最高，重量也非常地輕。

ゲイン

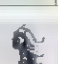
價格	540
Weight	38
DF	22
HP	60
Engine	170
製造公司名	バザルド社
SHOP	グレイロック



HP頗高，且為給人的印象頗重之身體零件。

クラブサン

價格	600
Weight	36
DF	24
HP	60
Engine	200
製造公司名	トロー社
SHOP	グレイロック



為同價位零件當中最具有均衡度的細長身體零件。

グロップ

價格	600
Weight	32
DF	24
HP	54
Engine	220
製造公司名	トロー社
SHOP	グレイロック フリーダム



在頭部附有駕駛員用視野，且重視出力的零件。

ゲネム

價格	600
Weight	40
DF	24
HP	66
Engine	180
製造公司名	バザルド社
SHOP	グレイロック



為了要提高HP，所以用特殊合金製成。較大的。

モスVR・5

價格	660
Weight	40
DF	26
HP	66
Engine	220
製造公司名	センダー社
SHOP	グレイロック フリーダム



重視HP所開發出來的，但出力普通，而且頗輕的。

クラブサンII

價格	680
Weight	40
DF	30
HP	66
Engine	240
製造公司名	トロー社
SHOP	フリーダム



數值較具有平衡度，為クラブサン之改良型。

ビザント

價格	680
Weight	44
DF	30
HP	72
Engine	260
製造公司名	シュネッケ社
SHOP	フリーダム



重量頗輕，可將出力最大限發揮出來的身體零件。

ストーク

價格	700
Weight	50
DF	28
HP	72
Engine	220
製造公司名	フレイマン社
SHOP	フリーダム



為同價位零件當中，均衡度不錯的零件之一。

オルクス

價格	700
Weight	45
DF	28
HP	60
Engine	240
製造公司名	フレイマン社
SHOP	フリーダム



由ストーク開發分枝製作出來的；為重視出力的零件。

アブニール

價格	700
Weight	55
DF	28
HP	84
Engine	200
製造公司名	フレイマン社
SHOP	フリーダム



給人印象頗重的強力身體零件。HP也頗高。

ゼアレイド

價格	800
Weight	40
DF	32
HP	84
Engine	220
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ
SHOP	フリーダム ベセタ



レオノーラエンタープライズ社之初期作品。

フロスト

價格	800
Weight	60
DF	32
HP	108
Engine	200
製造公司名	ディアブル アビオニクス社
SHOP	フリーダム ベセタ



HP、防禦力高，身腰為其特徵的身體零件。

クロフ

價格	840
Weight	50
DF	30
HP	96
Engine	220
製造公司名	シュネッケ社
SHOP	ベセタ



肩膀幅度廣，為均衡型的身體零件。重量普通。

ペレグリン

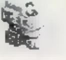
價格	880
Weight	45
DF	32
HP	84
Engine	240
製造公司名	トロー社
SHOP	ベセタ



以提升出力為重點而開發出來的。外觀與グロップ同。

ポナート

價格	880
Weight	65
DF	30
HP	108
Engine	210
製造公司名	フレイマン社
SHOP	ベセタ



駕駛艙較大的設計。而且其HP也比較高。

ツィカーデ

價格	920
Weight	48
DF	34
HP	96
Engine	260
製造公司名	センター社
SHOP	ベセタ



身體零件小但出力卻很大，為センター社自豪的零件。

ヴァーサ

價格	920
Weight	60
DF	32
HP	120
Engine	220
製造公司名	フレイマン社
SHOP	ベセタ

ストーク系列的中型零件。HP頗高的身體零件。

ストークMｋ・Ⅳ

價格	980
Weight	64
DF	34
HP	108
Engine	240
製造公司名	フレイマン社
SHOP	ベルチカ



ストーク系列的高性能零件，數値的平衡感也不錯。

オルクスⅡ

價格	980
Weight	60
DF	34
HP	96
Engine	260
製造公司名	フレイマン社
SHOP	ベルチカ



オルクス的改良型。與前作一樣，皆重視出力。

グロップSP－V

價格	980
Weight	70
DF	34
HP	120
Engine	220
製造公司名	トロー社
SHOP	ベルチカ



トロー社製零件的最高作品。其HP的高為重點。

メアレイド

價格	1100
Weight	64
DF	36
HP	120
Engine	280
[illegible]造公司名	レオノーラエンタープライズ
SHOP	ベルチカ



[illegible]力高。想達成輕量化，所以其部裝的部分很薄。

シケイダⅡ

價格	1120
Weight	80
DF	36
HP	144
Engine	260
製造公司名	センダー社
SHOP	ベルチカ



以HP為優先所設計出來的零件。因此重量頗重。

Sオルクス

價格	1200
Weight	68
DF	38
HP	132
Engine	280
製造公司名	フレイマン社
SHOP	ベルチカ



オルクス系列的最高峰。外觀沒變，但HP提升了。

ノヴァレイド

價格	1200
Weight	64
DF	38
HP	126
Engine	300
製造公司名	レオノーラエンタープライズ
SHOP	ベルチカ



將重點放在出力所開發出來的零件；頗受歡迎的。

インドス

價格	1360
Weight	70
DF	40
HP	144
Engine	300
製造公司名	シュネッケ社
SHOP	ベルチカ



重視HP，可以維持高出力，是款頗値得買的製品。

アルペジオ

價格	1400
Weight	70
DF	40
HP	144
Engine	300
製造公司名	シュネッケ社
SHOP	OCU屯駐地



外觀雖然不同，但為與トンドス具同樣數値之零件。

サカタ65式

價格	1400
Weight	66
DF	40
HP	132
Engine	300
製造公司名	サカタインダストリィ
SHOP	OCU屯駐地



サカタ製藥開發的系列第1號。為平衡型的零件。

ワイルドゴート

價格	1400
Weight	76
DF	40
HP	156
Engine	320
製造公司名	レオノーラエンタープライズ
SHOP	OCU屯駐地

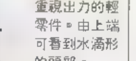


HP高具魅力。出力雖高，但重量也重，剛好抵消。

プリソメア

價格	1500
Weight	60
DF	40
HP	132
Engine	360
製造公司名	レオノーラエンタープライズ
SHOP	OCU屯駐地

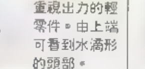




重視出力的輕零件。由上端可看到水滴形的頭部。

ジンク

價格	1500
Weight	80
DF	42
HP	162
Engine	300
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	OCU屯駐地

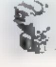




不只是HP，還能提昇防禦力的零件。太重為其缺點。

オルゲル

價格	1580
Weight	76
DF	42
HP	150
Engine	340
製造公司名	シュネッケ社
SHOP	フォートモーナス



為同價位零件當中，頗具平衡度的零件。出力也頗高。

サカタ67式

價格	1580
Weight	70
DF	42
HP	132
Engine	360
製造公司名	サカタインダストリィ
SHOP	フォートモーナス



駕駛艙與身體組合在一起的特殊形狀。重視出力。

ラットマウント

價格	1580
Weight	82
DF	42
HP	168
Engine	300
製造公司名	レオノーラエンタープライズ
SHOP	フォートモーナス



太重為其缺點，但HP數値則[illegible]拔群地高。

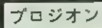
ゼロア

價格	1640
Weight	75
DF	44
HP	156
Engine	360
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	フォートモーナス

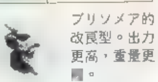


ジェイドメタル社製品中的中級品。為均衡型。

プロジオン



價格	1640
Weight	70
DF	44
HP	120
Engine	400
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ
SHOP	フォートモーナス



ブリザイア的改良型。出力更高，重量更[illegible]。

ブリザイア

價格	1640
Weight	80
DF	46
HP	180
Engine	300
製造公司名	ディアブル アビオニクス社
SHOP	フォートモーナス



防禦力、HP等數值皆[illegible]突出的零件。外觀具迫力。

サカタ37式改

價格	1700
Weight	78
DF	46
HP	168
Engine	330
製造公司名	サカタ インダストリィ
SHOP	ソレイト



サカタ6系列的最終版。外觀一樣，但數值卻提升了。

ファゴット

價格	1700
Weight	80
DF	46
HP	174
Engine	320
製造公司名	シユネッケ社
SHOP	ソレイト



設定為HP較高，為シユネッケ社自豪的高級零件。

ペルゼア

價格	1780
Weight	74
DF	48
HP	156
Engine	420
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ
SHOP	ソレイト



出力高之絕品。但是HP數值卻令人擔心。

ブリザイアII

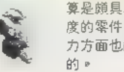
價格	1800
Weight	90
DF	48
HP	204
Engine	320
製造公司名	ディアブル アビオニクス社
SHOP	ソレイト



感覺起來頗重，但HP設定卻非常之高的身體零件。

サカタ103式

價格	1880
Weight	74
DF	50
HP	192
Engine	420
製造公司名	サカタ インダストリィ
SHOP	キャリヤーキャンプ



算是頗具均衡度的零件。出力方面也頗[illegible]的。

ペガース

價格	1880
Weight	96
DF	50
HP	228
Engine	340
製造公司名	ディアブル アビオニクス社
SHOP	キャリヤーキャンプ



在身體的中心有[illegible]駛艙，為重視HP的[illegible]件。

サカタ150式

價格	1940
Weight	74
DF	52
HP	192
Engine	440
製造公司名	サカタ インダストリィ
SHOP	キャリヤーキャンプ



較103式的出力更為提升，且防禦力更高的零件。

ゼリア

價格	1960
Weight	78
DF	52
HP	204
Engine	400
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	キャリヤーキャンプ



重視HP而開發出來的高級零件。出力還算普通。

テラーン

價格	2000
Weight	80
DF	50
HP	204
Engine	440
製造公司名	ドミトーリ公社
SHOP	キャリヤーキャンプ



只有圓形的獨特外觀，為ドミトーリ公社開發的零件。

サカタ105式

價格	2100
Weight	78
DF	52
HP	216
Engine	400
製造公司名	サカタ インダストリィ
SHOP	ルーピディス



サカタ的最高級零件。數值高且平衡感不[illegible]。

バルス

價格	2100
Weight	88
DF	52
HP	240
Engine	380
製造公司名	チャレンジ ボールド社
SHOP	ルーピディス



具有重量感，非常堅固的零件。但是出力很低。

カローク

價格	2200
Weight	[illegible]
DF	52
HP	228
Engine	400
製造公司名	ドミトーリ公社
SHOP	ルーピディス



テラーン的改良型。外觀一樣，但HP大幅提升。

エルドス

價格	2280
Weight	80
DF	54
HP	228
Engine	4[illegible]
製造公司名	ディアブル アビオニクス社
SHOP	ルーピディス



各數值的平衡度都不錯，可實現高等級之零件。

ヴァリアント

價格	2280
Weight	92
DF	54
HP	324
Engine	40
製造公司名	ディアブル アビオニクス社
SHOP	ルーピディス



全零件中以HP最高而自豪，且頗為堅固的零件。

ゼニスV

價格	2400
Weight	70
DF	58
HP	240
Engine	460
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	ルーピディス

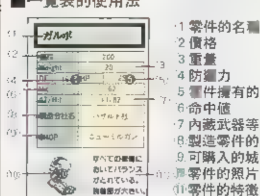


全零件中具有最大出力，而且重量頗輕的零件。

ARM

為裝備在手臂上之左右共通零件。購入的判斷要點為ＨＰ與命中值。手臂本身也可以當成是一種武器，但要注意這麼一來就不能裝備武器了。

■一覽表的使用法



1 零件的名稱
2 價格
3 重量
4 防禦力
5 零件擁有的ＨＰ
6 命中值
7 內藏武器等的攻擊力／命中值
8 製造零件的公司名
9 可購入的城鎮
10 零件的照片
11 零件的特徵





ゼニス

價格	160		
Weight	18		
DF	14	HP	24
Hit	60		
AT/Hit	9/82		
製造公司名	ジェイドメタル社		
SHOP	パリンデン		



肩之裝差部分大，數值頗具均衡度的零件。

ゾラ３Ａ

價格	160		
Weight	16		
DF	15	HP	22
Hit	62		
AT/Hit	8/83		
製造公司名	ジェイドメタル社		
SHOP	パリンデン		



丸形的設計。ＨＰ雖低，但防禦力與命中值高。

パボット

價格	160		
Weight	20		
DF	13	HP	25
Hit	[illegible]		
AT/Hit	10/81		
製造公司名	トロー社		
SHOP	パリンデン		



重量雖然蠻重的，但ＨＰ很高。它具有擊拳攻擊力。

ガルボ

價格	200		
Weight	20		
DF	16	HP	25
Hit	62		
AT/Hit	11/82		
製造公司名	バザルト社		
SHOP	ニューミルガン		



所有的數值間皆頗具均衡度。裝差部很大。

ハスキーＭｋ・Ⅲ

價格	200		
Weight	18		
DF	17	HP	24
Hit	63		
AT/Hit	10/83		
製造公司名	センダー社		
SHOP	ニューミルガン		

有一點短的手臂零件。重視防禦力與命中值所開發的。

ギガ

價格	200		
Weight	24		
DF	15	HP	26
Hit	61		
AT/Hit	12/81		
製造公司名	バザルト社		
SHOP	ニューミルガン		



由肘開始的部分較長，提升擊拳的攻擊力且重視ＨＰ。

ヴェイパー

價格	220		
Weight	23		
DF	16	HP	30
Hit	70		
AT/Hit	4×3/72		
製造公司名	ディアプ社 アビオニクス社		
SHOP	ニューミルガン メナサ		



內藏槍的手臂零件。武器類型為可以４連射之機關槍。

テンペスト

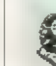
價格	220		
Weight	26		
DF	24	HP	24
Hit	60		
AT/Hit	12/84		
製造公司名	ディアプル アビオニクス社		
SHOP	ニューミルガン メナサ		



肩部頗大，且重視防禦力的手臂零件。命中值低。

ガルボＳＶ

價格	250		
Weight	26		
DF	22	HP	36
Hit	64		
AT/Hit	14/82		
製造公司名	バザルト社		
SHOP	メナサ		



將重點放在ＨＰ上所開發的零件，ガルボ系列中期作。

ジグル６Ｂ

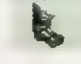
價格	250		
Weight	24		
DF	24	HP	30
Hit	66		
AT/Hit	12/84		
製造公司名	ジェイドメタル社		
SHOP	メナサ		



輕且堅固，命中值也高的小型手臂。擊拳命中值也高。

パボットⅡ

價格	250		
Weight	25		
DF	23	HP	33
Hit	63		
AT/Hit	14/80		
製造公司名	トロー社		
SHOP	メナサ		



在同價值零件中頗具平衡度，但命中值卻頗低。

ハスキーＭｋ・Ⅳ

價格	260		
Weight	[illegible]		
DF	24	HP	39
Hit	65		
AT/Hit	15/82		
製造公司名	センダー社		
SHOP	メナサ クレイロック		



ＨＰ高且堅固的手臂零件。擊拳的攻擊力也還好。

ガルボMRX

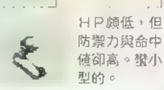
價格	280		
Weight	28		
DF	24	HP	42
Hit	68		
AT/Hit	16/82		
製造公司名	バギルト社		
SHOP	グレイロック		



擊拳的命中值高，為均衡型的手臂零件。大且輕。

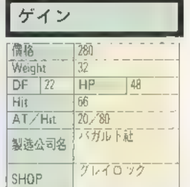
ジグル11A

價格	280		
Weight	24		
DF	26	HP	36
Hit	70		
AT/Hit	14/80		
製造公司名	ジェイドメタル社		
SHOP	グレイロック		



ＨＰ頗低，但防禦力與命中值卻高。蠻小型的。

ゲイン



價格	280		
Weight	32		
DF	22	HP	48
Hit	66		
AT/Hit	20/80		
製造公司名	バガルト社		
SHOP	グレイロック		



關節部分為蛇腹型，重視ＨＰ所開發出來的零件。

クラブサン

價格	300		
Weight	30		
DF	26	HP	48
Hit	70		
AT/Hit	19/82		
製造公司名	トロー社		
SHOP	グレイロック		



為同價位零件中的均衡型。其上述附有盾甲。

グロップ

價格	300		
Weight	28		
DF	28	HP	42
Hit	72		
AT/Hit	18/82		
製造公司名	トロー社		
SHOP	グレイロック フリーダム		



命中值頗高的零件，手呈鑰匙狀為其特徵。

ゲネム

價格	300		
Weight	32		
DF	24	HP	54
Hit	68		
AT/Hit	20/82		
製造公司名	バザルト社		
SHOP	グレイロック		



重視ＨＰ。キカ系列的中期型，與前作同為小型化。

モスVR・5

價格	320		
Weight	31		
DF	28	HP	54
Hit	70		
AT/Hit	22/82		
製造公司名	センダー社		
SHOP	グレイロック フリーダム		



為了提升命中值，所以設計為幅度頗大的手臂零件。

クラブサンII

價格	340		
Weight	30		
DF	30	HP	42
Hit	70		
AT/Hit	24/80		
製造公司名	トロー社		
SHOP	フリーダム		



クラブサン的最新型零件。頗具均衡度，防禦力高。

ビザント

價格	360		
Weight	36		
DF	30	HP	48
Hit	74		
AT/Hit	4×7/74		
製造公司名	シュネッケ社		
SHOP	フリーダム		



內藏機關機的手臂零件，命中值低，ＨＰ卻高。

ストーク

價格	350		
Weight	30		
DF	30	HP	42
Hit	72		
AT/Hit	27/82		
製造公司名	フレイマン社		
SHOP	フリーダム		



具有２隻手臂為其特徵之均衡型零件。擊拳力頗高。

オルクス

價格	350		
Weight	28		
DF	34	HP	36
Hit	74		
AT/Hit	24/82		
製造公司名	フレイマン社		
SHOP	フリーダム		



二手臂短，幾乎與肩垂直。防禦力與命中值皆高。

アブニール

價格	350		
Weight	[illegible]		
DF	28	HP	48
Hit	70		
AT/Hit	28/80		
製造公司名	フレイマン社		
SHOP	フリーダム		



為提升ＨＰ所開發出來的零件。全體看來有點胖。

ゼアレイド

價格	380		
Weight	28		
DF	36	HP	48
Hit	74		
AT/Hit	27/80		
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ		
SHOP	フリーダム ベセタ		



重量輕且數值均衡，為造型簡潔的手臂零件。

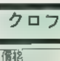
フロスト

價格	380		
Weight	34		
DF	32	HP	60
Hit	72		
AT/Hit	32/80		
製造公司名	ディアブル アビオンクス社		
SHOP	フリーダム ベセタ		



ＨＰ頗高，頗具分量的手臂零件。太重為其缺點。

クロフ



價格	400		
Weight	38		
DF	30	HP	54
Hit	70		
AT/Hit	5×7/80		
製造公司名	シュネッケ社		
SHOP	ベセタ		



命中值還不錯。內藏可以五連射的機關槍。

ペレグリン

價格	400		
Weight	30		
DF	34	HP	48
Hit	74		
AT/Hit	29/80		
製造公司名	トロー社		
SHOP	ベセタ		



重視命中值，且提升起防禦力，相當堅固的零件。

ボナート

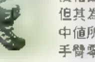
價格	400		
Weight	36		
DF	30	HP	72
Hit	72		
AT/Hit	32/82		
製造公司名	フレイマン社		
SHOP	ベセタ		



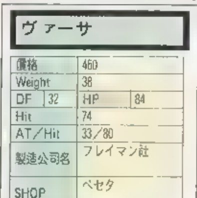
擊拳的攻擊力、命中值高，為重視ＨＰ的量產零件。

ツィカーデ

價格	440		
Weight	30		
DF	36	HP	60
Hit	76		
AT/Hit	30/82		
製造公司名	センダー社		
SHOP	ベセタ		



價格雖然低，但其為提升命中值所開發的手臂零件。



ヴァーサ

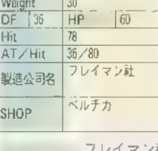
價格	460
Weight	38
DF	32
HP	84
Hit	74
AT/Hit	33/80
製造公司名	フレイマン社
SHOP	ベセタ



頗具重量，但HP頗高，為モスVR・5的改良型。

ストークMk・IV

價格	480
Weight	34
DF	34
HP	72
Hit	76
AT/Hit	37/82
製造公司名	フレイマン社
SHOP	ベルチカ



數値的均衡度不錯。擊拳的命中値也頗高。

オルクスII

價格	480
Weight	30
DF	36
HP	60
Hit	78
AT/Hit	36/80
製造公司名	フレイマン社
SHOP	ベルチカ



フレイマン社オルクス系列的中期作。命中値頗高。

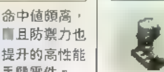
グロッピSP—V

價格	480
Weight	40
DF	32
HP	84
Hit	74
AT/Hit	41/82
製造公司名	トロー社
SHOP	ベルチカ

擊拳的攻擊力高，重視HP，為較大型的手臂零件。

メアレイド

價格	500
Weight	32
DF	36
HP	72
Hit	80
AT/Hit	38/82
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ
SHOP	ベルチカ



命中値頗高，[illegible]且防禦力也提升的高性能手臂零件。

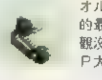
シケイダII

價格	520
Weight	44
DF	32
HP	96
Hit	74
AT/Hit	44/84
製造公司名	センダー社
SHOP	ベルチカ

以高HP為賣點，為センダー社零件的最高級品。

Sオルクス

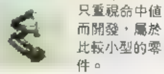
價格	580
Weight	36
DF	38
HP	90
Hit	76
AT/Hit	40/82
製造公司名	フレイマン社
SHOP	ベルチカ



オルクス系列的最新版。外觀沒變，但HP大幅提升。

ノヴァレイド

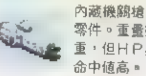
價格	580
Weight	34
DF	40
HP	78
Hit	82
AT/Hit	40/80
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ
SHOP	ベルチカ

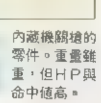


只重視命中值而開發，屬於比較小型的零件。

インドス

價格	640
Weight	46
DF	40
HP	108
Hit	76
AT/Hit	4×10/90
製造公司名	シュネッケ社
SHOP	ベルチカ

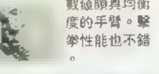




內藏機關槍的零件。重量雖重，但HP與命中値高。

アルペジオ

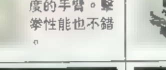
價格	700
Weight	48
DF	40
HP	96
Hit	■
AT/Hit	50/86
製造公司名	シュネッケ社
SHOP	OCU屯駐地



數値頗具均衡度的手臂。擊拳性能也不錯。

サカタ65式

價格	700
Weight	46
DF	40
HP	■
Hit	70
AT/Hit	3×20/74
製造公司名	サカタ インダストリィ
SHOP	OCU屯駐地



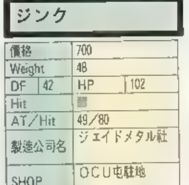
由サカタインダストリィ由開發之內藏機關槍的零件。

ワイルドゴート

價格	700
Weight	50
DF	40
HP	108
Hit	■
AT/Hit	3×20/72
製造公司名	ノオノーラ エンタープライズ
SHOP	OCU屯駐地

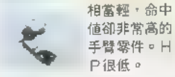


內藏機關槍的手臂零件，以高HP自豪。缺點為太重。



プリソメア

價格	690
Weight	38
DF	40
HP	78
Hit	■
AT/Hit	44/82
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ
SHOP	OCU屯駐地



相當輕，命中値卻非常高的手臂零件。HP很低。

ジンク

價格	700
Weight	48
DF	42
HP	102
Hit	■
AT/Hit	49/80
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	OCU屯駐地



在數値方面的均衡度很完美，為相當精巧的零件。

オルゲル

價格	750
Weight	58
DF	46
HP	108
Hit	70
AT/Hit	72/80
製造公司名	シュネッケ社
SHOP	フォートモーナス



所有數値的均衡感皆不錯。是為其特徵所在。

サカタ67式

價格	750
Weight	54
DF	48
HP	96
Hit	70
AT/Hit	2×34/74
製造公司名	サカタ インダストリィ
SHOP	フォートモーナス



1發的攻擊力頗高，為內藏機關槍的手槍零件。

ラットマウント

價格	750
Weight	62
DF	44
HP	120
Hit	72
AT/Hit	4×17/74
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ
SHOP	フォートモーナス



具有頗高的HP，內藏機[illegible]槍的手臂零件。有點重。

ゼロア

價格	820
Weight	■
DF	48
HP	108
Hit	80
AT/Hit	62/■
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	フォートモーナス



ジェイドメタル社的最高級品。HP與命中値皆高。

プロジオン

價格	800		
Weight	48		
DF	50	HP	72
Hit	84		
AT/Hit	47/84		
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ		
SHOP	フォートモーナス		



重視防禦力與命中值所開發出的零件。擊拳力頗弱。

ブリザイア

價格	800		
Weight	64		
DF	50	HP	132
Hit	76		
AT/Hit	77/76		
製造公司名	ディアブル アビオニクス社		
SHOP	フォートモーナス		

[illegible]於使用特殊合金，所以成功地得到了非常高的HP。

サカタ67式改

價格	800		
Weight	60		
DF	48	HP	108
Hit	72		
AT/Hit	2×37/74		
製造公司名	サカタ インダストリィ		
SHOP	ソレイト		



サカタ67式的改良型。更提升機[illegible]槍的攻擊力。

ファゴシト

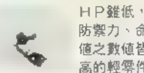
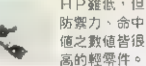
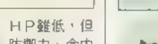
價格	800		
Weight	68		
DF	46	HP	132
Hit	70		
AT/Hit	72/82		
製造公司名	シュネッケ[illegible]		
SHOP	ソレイト		



擊[illegible]的命中值高，為重視HP的直線型手臂。

ペルゼア

價格	880		
Weight	50		
DF	50	HP	96
Hit	[illegible]		
AT/Hit	[illegible]/82		
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ		
SHOP	ソレイト		

HP雖低，但防禦力、命中值之數值皆很高的輕零件。

プリザイアⅡ

價格	880		
Weight	70		
DF	48	HP	144
Hit	78		
AT/Hit	79/80		
製造公司名	ディアブル アビオニクス社		
SHOP	ソレイト		



プリザイア的改良型。HP高，擊[illegible]也保持了高水準。

サカタ103式

價格	900		
Weight	50		
DF	52	HP	108
Hit	82		
AT/Hit	[illegible]/82		
製造公司名	サカタ インダストリィ		
SHOP	キャリヤーキャンプ		



數值頗具均衡度，其動作和人[illegible]十分接近。

ペガース

價格	900		
Weight	72		
DF	50	HP	156
Hit	80		
AT/Hit	83/82		
製造公司名	ディアブル アビオニクス社		
SHOP	キャリヤーキャンプ		



專心在提升HP所開發出來的零件。頗有重量。

サカタ150式

價格	960		
Weight	50		
DF	52	HP	120
Hit	84		
AT/Hit	62/84		
製造公司名	サカタ インダストリィ		
SHOP	キャリヤーキャンプ		



與サカタ103式同，[illegible]均衡度。命中值也頗高。

ゼリア

價格	980		
Weight	62		
DF	52	HP	132
Hit	82		
AT/Hit	77/82		
[illegible]造公司名	ジェイドメタル社		
SHOP	キャリヤーキャンプ		



ジェイドメタル[illegible]獨製，外型誇張的零件。均衡型。

テラーン

價格	1000		
Weight	60		
DF	50	HP	108
Hit	90		
AT/Hit	4×50/99		
製造公司名	ドミトーリ公社		
SHOP	キャリヤーキャンプ		



內藏機關槍的手臂零件。命中值已近乎極限。

サカタ105式

價格	1100		
Weight	62		
DF	52	HP	144
Hit	84		
AT/Hit	83/82		
製造公司名	サカタ インダストリィ		
SHOP	ルービディス		



サカタインダストリィ最高峰的零件。重視均衡度。

パルス

價格	1100		
Weight	74		
DF	50	HP	180
Hit	82		
AT/Hit	88/84		
製造公司名	チャレンジ ボールド社		
SHOP	ルービディス		



以高HP自豪的重厚零件。命中值還[illegible]不錯。

カローク

價格	1180		
Weight	[illegible]		
DF	52	HP	168
Hit	[illegible]		
AT/Hit	4×23/82		
製造公司名	ドミトーリ公社		
SHOP	ルービディス		



內藏機關槍的零件中最貴，且性能最好的。

エルドス

價格	1200		
Weight	64		
DF	54	HP	156
Hit	84		
AT/Hit	84/82		
製造公司名	ディアブル アビオニクス社		
SHOP	ルービディス		



高水準且保持均衡度的零件。擊拳威力還算不錯。

ヴァリアント

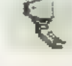
價格	1200		
Weight	78		
DF	52	HP	192
Hit	82		
AT/Hit	90/88		
製造公司名	ディアブル アビオニクス社		
SHOP	ルービディス		



重視HP，也想提升擊拳等級所開發出來的零件。

ゼニス

價格	1300		
Weight	60		
DF	56	HP	180
Hit	86		
AT/Hit	88/86		
製造公司名	ジェイドメタル社		
SHOP	ルービディス		



重量很輕，擁[illegible]最高的命中值。[illegible]均衡型的零件。

ダスラークロウ

價格	1600		
Weight	76		
DF	56	HP	216
Hit	86		
AT/Hit	88/86		
製造公司名	ジェイドメタルネエ		
SHOP	ルービディス		

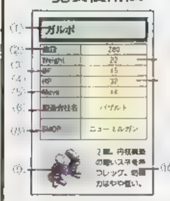


最優秀的超高性能手臂。只有右腕才能裝備。

LEGS

為裝置在身體，剛好在腰部部位的零件。主流為2腳類型零件，其中還有履帶型與氣墊型等。另外，具有引擎的腳部零件也已開發了。

一覽表使用法



(1) 零件名
(2) 價格
(3) 重量
(4) 防禦力
(5) 零件擁有的HP
(6) 移動力
(7) 製造該零件的公司名
(8) 可購入的城鎮
(9) 零件的照片
(10) 零件的特徵

ゼニス

價格	260
Weight	20
AT	13
Hit	26
Range	12
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	バリンデン



2腳。ジェイドメタル社製造之最暢銷腳部零件。

ゾラ3A

價格	260
Weight	18
AT	14
Hit	24
Range	14
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	バリンデン



2腳。輕量構造，擁有和緩曲線的腳部零件。

パボット

價格	260
Weight	22
AT	12
Hit	27
Range	12
製造公司名	トロー社
SHOP	バリンデン



2腳。構造很堅固。同價位中防禦力最高。

LECTURE!

ヤン的生還講座

腳的零件最重要的就是移動力。因此只要注意這點來購買即可。

在購買腳部零件時最值得注意的數值為移動力（關於購入的詳細說明請參照P.98）。如果能在更廣的範圍當中移動，那麼戰鬥的幅度也會變得更寬廣。不過，無論移動力有多高，如果和戰場上的地形不吻合的話，則會完全失去用處。為了避免這種情況發生，所以各位最好能先確認戰場地形後，再選擇裝備（消費移動力參照P.180）。

PARTS LIST
TYPE67 800
RATMOUNT 800
ZEROR 900
PROJION 900
BRIZIA 900
DF 44 (+4)
HP 116 (-28)
Engine 0 (+0)
Move 18 (+4)
Weight 50 (-10)
PrimRose
Fight 62
Ready
MONEY 1134
プロジオン レッグ：
防 44 HP 116 移 18 重 50

ガルボ

價格	280
Weight	22
AT	15
Hit	32
Range	14
製造公司名	バザルト社
SHOP	ニューミルガン



2腳。圓柱構造，腿部細小的腳部零件。防禦力頗低。

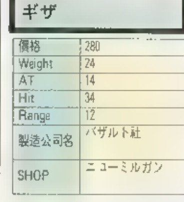
ハスキーMk・Ⅲ

價格	280
Weight	20
AT	16
Hit	30
Range	14
製造公司名	センダー社
SHOP	ニューミルガン



2腳。センダー社自豪的ハスキー系列之第3期作品。

ギザ



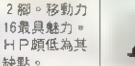
價格	280
Weight	24
AT	14
Hit	34
Range	12
製造公司名	バザルト社
SHOP	ニューミルガン



2腳。頗圓的腳部零件。HP很高。但移動力較差。

ヴェイパー

價格	300
Weight	20
AT	18
Hit	28
Range	16
製造公司名	ディアブル アビオニクス社
SHOP	ニューミルガン メナサ

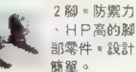


2腳。移動力16最具魅力。HP頗低為其缺點。

テンペスト

價格	300
Weight	30
AT	20
Hit	36
Range	12
製造公司名	ディアブル アビオニクス社
SHOP	ニューミルガン メナサ





2腳。防禦力、HP高的腳部零件。設計簡單。

ガルボSV

價格	320
Weight	26
AT	[illegible]
Hit	36
Range	14
製造公司名	バザルト社
SHOP	メナサ



2腳。ガルボ的改良型。[illegible]使用新素材使輕量化成功。

ジグル6B

價格	320
Weight	24
AT	22
Hit	30
Range	16
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	メナサ



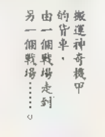
2腳。ゾラ3A的後繼型。防禦力與HP皆大幅提升。

ガロール

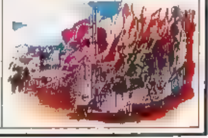
價格	320
Weight	30
AT	18
Hit	42
Range	14/10
製造公司名	トロー社
SHOP	メナサ



履帶。最便宜的履帶型零件。還搭載了引擎。



搬運神奇機甲的貨車，由一個戰場走到另一個戰場……。



ハスキーMk・IV

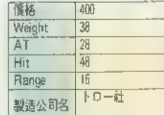
價格	340
Weight	26
AT	20
Hit	39
Range	16
製造公司名	センダー社
SHOP	メナサ グレイロック



2脚。ハスキー系列的最新作。全體性能都提升了。

ガルボMRX

價格	380
Weight	34
AT	24
Hit	42
Range	16
製造公司名	バザルト社
SHOP	グレイロック



2脚。ガルボ系列的最終作。全部的數值都提升了。

ジグル11A

價格	380
Weight	30
AT	28
Hit	36
Range	16
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	グレイロック



2脚。既輕且防禦力高。以駝鳥的腳為模型而製出。

ゲイン

價格	380
Weight	38
AT	20
Hit	48
Range	14
製造公司名	バザルト社
SHOP	グレイロック



2脚。移動力雖低，但HP頗高。有點像ギザ。

クラブサン

價格	400
Weight	38
AT	28
Hit	48
Range	16
製造公司名	トロー社
SHOP	グレイロック



[illegible]脚。數值平均。裝著部很大為其最明顯特徵。

グロップ

價格	400
Weight	34
AT	32
Hit	42
Range	18
製造公司名	トロー社
SHOP	グレイロック フリーダム



2脚。為同價位零件中移動力最高的腳部零件。

ゲネム

價格	400
Weight	42
AT	24
Hit	54
Range	16
製造公司名	バザルト社
SHOP	グレイロック



2脚。外觀與ゲイン相同，但[illegible]數值都提升。

モスVR・5

價格	420
Weight	40
AT	32
Hit	60
Range	16
製造公司名	センダー社
SHOP	グレイロック フリーダム



2脚。センダー繼ハスキー後所開發出的高HP零件。

クラブサンII

價格	440
Weight	32
AT	28
Hit	60
Range	14／15
製造公司名	トロー社
SHOP	フリーダム



輪胎。適合在已鋪裝的地形行動，有搭載引擎。

ビザント

價格	440
Weight	34
AT	30
Hit	54
Range	16／10
製造公司名	シユネッケ社
SHOP	フリーダム



履帶。附有引擎。為シユネッケ社首次的履帶型。

ストーク

價格	450
Weight	32
AT	32
Hit	60
Range	16
製造公司名	フレイマン社
SHOP	フリーダム



2脚。高瘦的腳形很受人歡迎。能力高，且重量輕。

オルクス

價格	450
Weight	38
AT	34
Hit	54
Range	18
製造公司名	フレイマン社
SHOP	フリーダム



2脚。オルクス系列的原型零件。防禦力與移動力高。

アブニール

價格	450
Weight	40
AT	30
Hit	66
Range	14
製造公司名	フレイマン社
SHOP	フリーダム



2脚。HP高為其魅力所在。非常堅固的設計。

ゼアレイド

價格	480
Weight	36
AT	40
Hit	60
Range	18
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ
SHOP	フリーダム ベセタ



2脚。各數值皆高且安定。由零件的老店所開發。

フロスト

價格	500
Weight	45
AT	36
Hit	72
Range	14
製造公司名	ディアブル アビオニクス社
SHOP	フリーダム ベセタ



2脚。移動力很差，但是它的HP卻非常高。

クロフ

價格	520
Weight	44
AT	38
Hit	72
Range	16／15
製造公司名	シユネッケ社
SHOP	ベセタ



履帶。改良ビザント以後，搭載引擎的腳[illegible]零件。

ペレグリン

價格	540
Weight	40
AT	40
Hit	60
Range	18
製造公司名	トロー社
SHOP	ベセタ



2脚。膝蓋部分的設計為其特徵，均衡型的腳部零件。

ボナート

價格	540
Weight	46
AT	38
Hit	84
Range	16
製造公司名	フレイマン社
SHOP	ベセタ



2脚。給人柔軟的印象，成功地使HP提升了。

ツィカーデ

價格	580
Weight	42
AT	42
Hit	66
Range	18
製造公司名	センダー社
SHOP	ベセタ



2腳。防禦力[illegible]移動力都很高。擁有頑強的外貌。

ヴァーサ

價格	580
Weight	48
AT	40
Hit	96
Range	16
製造公司名	フレイマン社
SHOP	ベセタ



2腳。フレイマン社引以為傲，重視HP開發的。

ストークMk・IV

價格	600
Weight	46
AT	32
Hit	90
Range	16
製造公司名	フレイマン社
SHOP	ベルチカ



2腳。在同價位零件中，為較具均衡度的零件。

オルクスII

價格	600
Weight	44
AT	34
Hit	78
Range	18
製造公司名	フレイマン社
SHOP	ベルチカ



2腳。オルクス系列中期型。裝甲變大但移動力不變。

グロップSP－V

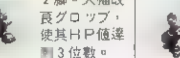
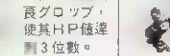
價格	600
Weight	50
AT	30
Hit	102
Range	16
製造公司名	トロー社
SHOP	ベルチカ



2腳。大幅改良グロップ，使其HP值達[illegible]3位數。

メアレイド

價格	640
Weight	42
AT	36
Hit	90
Range	18
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ
SHOP	ベルチカ

2腳。為了[illegible]移動力提升而著手輕量化並且成功了。

シケイダII

價格	660
Weight	60
AT	34
Hit	114
Range	16
製造公司名	センダー社
SHOP	ベルチカ



2腳。シケイダ系列中期型。雖然重，但HP值高。

Sオルクス

價格	680
Weight	46
AT	36
Hit	96
Range	18
製造公司名	フレイマン社
SHOP	ベルチカ

2腳。オルクス系列[illegible]最新作。除移動力外皆提升。

ノヴァレイド

價格	700
Weight	42
AT	36
Hit	96
Range	18
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ
SHOP	ベルチカ



2腳。與Sオルクス的數值相同，但[illegible]錢較貴。

インドス

價格	740
Weight	50
AT	36
Hit	120
Range	18/20
製造公司名	シュネッケ社
SHOP	ベルチカ



履帶。搭載了引擎，HP拔群的腳部零件。

アルペジオ

價格	800
Weight	58
AT	[illegible]
Hit	120
Range	18
製造公司名	シュネッケ社
SHOP	OCU屯駐地

氣墊。可以最便宜價格購入，在水上很強的零件。

サカタ65式

價格	800
Weight	54
AT	39
Hit	114
Range	18
製造公司名	サカタ インダストリィ
SHOP	OCU屯[illegible]



2腳。膝蓋彎到前面去的零件。平均數值皆高。

ワイルドゴート

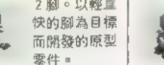
價格	820
Weight	64
AT	36
Hit	138
Range	16/55
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ
SHOP	OCU屯駐地



履帶。具同系列的特徵，較重視HP的零件。

プリソメア

價格	840
Weight	44
AT	38
Hit	108
Range	18
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ
SHOP	OCU屯駐地

2腳。以輕量快的腳為目標而開發的原型零件。

ジンク

價格	860
Weight	50
AT	38
Hit	144
Range	14
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	OCU屯駐地



2腳。像長靴子鞋的設計為其特徵。重視HP。

オルゲル

價格	880
Weight	60
AT	42
Hit	120
Range	16
製造公司名	シュネッケ社
SHOP	フォートモーナス



氣墊。防禦力成功提升。シュネッケ社氣墊第2彈。

サカタ67式

價格	880
Weight	54
AT	44
Hit	114
Range	16
製造公司名	サカタ インダストリィ
SHOP	フォートモーナス



2腳。サカタ6系列的中期型。重量不變但能力提升。

ラットマウント

價格	880
Weight	70
AT	40
Hit	156
Range	12/30
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ
SHOP	フォートモーナス



履帶。移動力低，但HP高，還搭載了引擎。

ゼロア

價格	900
Weight	58
AT	42
Hit	120
Range	16
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	フォートモーナス



2腳。同價位零件中，頗具均衡度的腳部零件。

プロジオン

價格	900
Weight	50
AT	44
Hit	116
Range	18
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ
SHOP	フォートモーナス




2腳。重視移動力的零件。ブリソメア的改良型。

ブリザイア

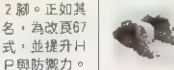
價格	900
Weight	60
AT	40
Hit	144
Range	14
製造公司名	ディアブル アビオニクス社
SHOP	フォートモーナス



2腳。看起來很有分量的零件。HP非常地高。

サカタ67式改

價格	940
Weight	70
AT	48
Hit	132
Range	16
製造公司名	サカタ インダストリィ
SHOP	ソレイト



2腳。正如其名，為改良67式，並提升HP與防禦力。

ファゴット

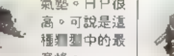
價格	940
Weight	80
AT	46
Hit	156
Range	16
製造公司名	シュネッケ社
SHOP	ソレイト



氣墊。HP很高。可說是這種類型中的最高峰。

ペルゼア

價格	1000
Weight	60
AT	48
Hit	132
Range	18
製造公司名	レオノーラ エンタープライズ
SHOP	ソレイト



2腳。繼プロジオ之後，各數值皆有所提升。

ブリザイアII

價格	1000
Weight	80
AT	46
Hit	180
Range	16
製造公司名	ディアブル アビオニクス社
SHOP	ソレイト



2腳。在ソレイト可以購入的零件中HP最高的。

サカタ103式

價格	1140
Weight	64
AT	50
Hit	144
Range	17
製造公司名	サカタ インダストリィ
SHOP	キャリヤーキャンプ



2腳。以異於6系列的觀點所開發的均衡型腳部零件。

ペガース

價格	1140
Weight	86
AT	48
Hit	204
Range	16
製造公司名	ディアブル アビオニクス社
SHOP	キャリヤーキャンプ



2腳。HP高，但重量頗重。看起來蠻穩重的。

サカタ150式

價格	1220
Weight	62
AT	52
Hit	156
Range	18
製造公司名	サカタ インダストリィ
SHOP	キャリヤーキャンプ

2腳。細身且輕的零件。移動力與HP數值皆很高。

ゼリア

價格	1240
Weight	70
AT	52
Hit	180
Range	18
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	キャリヤーキャンプ



2腳。ジェイドメタル社製之超高性能零件。

テラーン

價格	1600
Weight	90
AT	50
Hit	180
Range	20
製造公司名	ドミトーリ公社
SHOP	キャリヤーキャンプ



2腳。移動力相當不錯。其外形設計也十分獨特。

サカタ105式改

價格	1300
Weight	70
AT	52
Hit	192
Range	18
製造公司名	サカタ インダストリィ
SHOP	ルービディス



2腳。103式的改良型。保有高數值且非常輕。

バルス

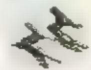
價格	1300
Weight	94
AT	50
Hit	228
Range	16
製造公司名	チャレンジ ボールド社
SHOP	ルービディス



2腳。具高HP的腳部零件。重厚的設計提高信賴性。

カローク

價格	1400
Weight	98
AT	52
Hit	216
Range	16
製造公司名	ドミトーリ公社
SHOP	ルービディス



2腳。在腳部零件中，最具重量的。重視均衡度。

エルドス

價格	1500
Weight	72
AT	54
Hit	204
Range	18
製造公司名	ディアブル アビオニクス社
SHOP	ルービディス



2腳。設計提升防禦力與移動力之ペガース改良型。

ヴァリアント

價格	1500
Weight	96
AT	52
Hit	240
Range	16
製造公司名	ディアブル アビオニクス社
SHOP	ルービディス



2腳。一眼就可看出它相當堅固。以最高HP自豪。

ゼニスV

價格	2000
Weight	70
AT	56
Hit	228
Range	20
製造公司名	ジェイドメタル社
SHOP	ルービディス



2腳。擁有最高移動力，全部數值都很高的零件。

COMPUTER

與神奇機甲的Body零件組合在一起的零件。但是，裝備上去後，也無法看見，會隨著電腦而變化的為格鬥、近距離、遠距離的攻擊能力值與回避值等 4 種。掌握各零件的特徵，以裝備上更好的零件。

■一覽表的使用法

以下我們為大家製作了一份較容易比較各數值的表。希望各位一邊比較縱線與橫線，一邊做選擇。

價格	在商店中所販售的價格
Fight	以鐵拳攻擊為主體的格鬥攻擊能力。
Short	以裝備在手腕上的武器攻擊為主體的近距離攻擊能力。
Long	以裝備在肩上的武器攻擊為主體的遠距離攻擊能力。
Agility	對付敵人攻擊之機體回避能力。

LECTURE!

ヤン的生還講座

當替換電腦裝備的時候，最好能配合角色的類型會比較好



每個駕駛員都各有比較不擅長的東西。所以，當裝備電腦時，將可提升擅長攻擊的電腦裝備在該名駕駛員身上是最基本的做法
（攻擊類型請參照P.165）。

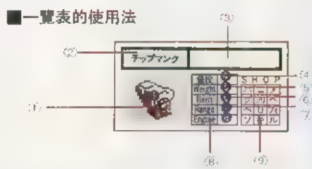
零件	價格	Fight	Short	Long	Agility	製造公司	零件的特徵	可購入城鎮
アエス	160	0	30	2	0	サカタインダストリィ	使近距離能力大幅提升。遠距離也多少提升一點	バリンデン
ゼラ	160	8	8	8	8	ジェイドメタル社	擁有平均的能力。為サカタインダストリィ的初期模型	バリンデン
ロゴス	160	14	7	9	2	ディアブルアビオニクス社	以提升格鬥能力為重點而開發。回避能力不太能提升	バリンデン
リコルヌ	180	10	10	10	10	ファイアバレー社	擁有平均的能力。如果有裝備ゼラ的話，是很值得交換的零件	ニューミルガン
レヨン	180	2	30	8	0	フレイマン社	是近距離專用，但其他能力也能多少上升一點	ニューミルガン
ピューラ	180	14	8	10	8	ホープライズ社	擁有平均的能力。其中格鬥、遠距離的數值比其他能力高	ニューミルガンメナサ
ミーティア	200	6	36	16	16	チャレンジボールド社	適合近距離攻擊者，但是也可以提升其他能力	メナサ
ゼヒフィー	200	0	10	8	16	シュネッケ社	近距離專用零件。對於提升回避能力也很有用	メナサ
カルディア	200	22	10	10	22	ドミトーリ公社	將重點擺在格鬥或回避的零件。近／遠距離能力可多少提升	メナサ
カロル	240	20	20	20	20	サカタインダストリィ	擁有平均的能力。適合可全能作戰的士兵	グレイロック
クリエ	300	28	28	28	28	イグチ社	擁有平均的能力。雖比カロル貴，但其數值也高	グレイロック
エスカトン	360	34	34	34	34	ジェイドメタル社	為一同價位零件中，唯一具有平均能力的電腦	フリーダム
ギガス	360	30	38	38	30	ディアブルアビオニクス社	各數值都能提升30以上，但其中將重點放在遠／近距離上	フリーダム
アクシオーマ	360	38	30	30	38	ファイアバレー社	與ギガス完全相反。以格鬥、回避為重點	フリーダム
アルジェント	400	38	40	42	40	ヴァンタム社	能力頗為平均。格鬥能力較差，但遠距離能力強	フリーダム
ルイード	400	44	38	38	40	フレイマン社	頗為平均，各數值皆可上升，但較重視格鬥能力	フリーダム
スパイラ	440	46	46	46	46	ホープライズ社	為能在ベセタ購得的唯一具有平均能力的電腦	ベセタ
アルテア	440	50	42	42	50	チャレンジボールド社	適合格鬥攻擊者用的電腦。近／遠距離皆可提升	ベセタ
テロス	440	42	50	50	42	シュネッケ社	與アルテア完全相反。近距離、遠距離能力也可提升	ベセタ
リビス	500	54	46	46	54	ドミトーリ公社	為ドミトーリ公社的特徵作，重視回避與格鬥的電腦	ベセタ
キュオ	500	46	54	54	46	イグチ社	與リビス完全相反。重視近裝備與遠距離	ベセタ

零件	價格	Fight	Short	Long	Agility	製造公司	零件特徵	可購入城鎮
バライオン	560	38	60	84	42	ジェイドメタル社	遠距離攻擊者專用零件。對近距離戰也很有幫助	ベルチカ
スファンクス	560	72	40	46	66	ディアブルアビオニクス社	適合格鬥攻擊者，也可以大幅提升回避能力	ベルチカ
ヴァーゴ	600	54	70	60	56	ファイアバレー社	對近距離攻擊的士兵很有幫助。也可提升遠距離	ベルチカ
サフィール	650	60	72	68	64	ヴァンタム社	較傾向提升近距離能力，但也可提升全體能力	ベルチカ
エクレール	680	70	66	66	70	フレイマン社	將重點放在格鬥與回避上，近／遠距離也能稍微提升	OCU屯駐地
コスタ	680	64	70	72	66	ホープライズ社	遠距離能力較高，能平均提升能力的電腦	OCU屯駐地
ヴィーガ	720	72	68	68	72	チャレンジボールド社	可以大幅提升格鬥與回避能力	OCU屯駐地
エアフォルク	720	68	72	72	68	シュネッケ社	與ヴィーガ完全相反。可提升近距離與遠距離能力	OCU屯駐地
ハプシス	740	72	72	72	72	ドミトーリ公社	為同價位中唯一具有平均能力的零件。屬全能型	フォートモーナス
フラクシオン	740	76	74	70	68	イグチ社	重視格鬥能力，可提升所有能力	フォートモーナス
オルディナ	740	70	74	74	70	ジェイドメタル社	近距離與遠距離能力較格鬥、回避提升得較高	フォートモーナス
ヴェルソー	780	72	78	76	70	ディアブルアビオニクス社	最重視近距離能力。遠距離能力也能提升頗高	フォートモーナス
グランス	800	99	53	99	53	ファイアバレー社	可將格鬥、遠距離能力提升到極限的異色電腦	フォートモーナス
ポテンシア	800	53	99	53	99	ホープライズ社	為電腦專門公司ホープライズ社引以為豪的究極近距離零件	フォートモーナス
メッゾ	850	96	72	72	72	チャレンジボールド社	將重點置於格鬥能力而開發。其他能力則平均提升72	ソレイト
エイコス	850	72	96	72	72	シュネッケ社	メッゾ的近距離能力版。為シュネッケ社的新產品	ソレイト
エルワクト	850	72	72	96	72	イグチ社	只能大幅提升遠距離能力。其他數值則平均提升	ソレイト
アルガ	850	72	72	72	96	ファイアバレー社	將重點放在回避能力上，攻擊能力則平均提升	ソレイト
プロキシモ	900	80	80	80	80	チャレンジボールド社	擁有平均能力。為ソレイト最貴的電腦	ソレイト
ガンツェ	960	82	82	82	82	シュネッケ社	擁有平均能力，為電腦的最高峰。為シュネッケ社引以為豪的作品	キャリヤーキャンプ
カイノン	960	84	80	80	84	イグチ社	可提升平均能力，格鬥、回避的數值也能稍微提高	キャリヤーキャンプ
ターナ	960	80	84	84	80	ディアブルアビオニクス社	與カイノン完全相反。重視近距離、遠距離	キャリヤーキャンプ
ヴィレンス	1000	98	82	82	82	シュネッケ社	可大幅提升格鬥能力。其他數值也能平均提升	ルーピディス
オイスト	1000	82	98	82	82	ディアブルアビオニクス社	將重點放在近距離能力而開發出來的電腦	ルーピディス
ドライファン	1000	82	82	98	82	シュネッケ社	為遠距離攻擊者專用的零件。上升數值可幾乎達到極限	ルーピディス
ヘルゼーエン	1000	82	82	82	98	シュネッケ社	攻擊能力平均提升，將重點擺在回避能力上	ルーピディス
エボルシオン	1100	98	82	82	98	シュネッケ社	非常適合格鬥型士兵所使用的零件	ルーピディス
ファータ	1100	81	99	99	81	ディアブルアビオニクス社	可將近距離、遠距離能力提高到極限的最高級電腦	ルーピディス

BACK PACK

BACK PACK為裝備在BODY背後的零件。基本上是為了追加出力而裝備的。不過，其中也有可以追加寶物所持數，或者是擴大攻擊輔助寶物的射程範圍等等具各種效果的寶物。

■一覽表的使用法



1. 零件的照片
2. 零件名
3. 零件的特徵
4. 價格
5. 重量
6. 可追加的寶物數
7. 攻擊輔助寶物的追加射程範圍
8. Back Pack的引擎出力
9. 可購入商店所在城鎮的簡稱（城鎮簡稱請參照右頁）

零件名	特徵	價格	Weight	Item	Range	Engine	SHOP
チップマンク	可在最初購入，只有出力上升而已。	400	10	1	0	20	パ ニ メ グ フリ ベ ベ O フォ ソ キ ル
エレパース	寶物可以追加到 3 個。	800	10	3	1	60	パ ニ メ グ フリ ベ ベ O フォ ソ キ ル
レイスホース	可以追加 1 個寶物的小零件。	500	10	1	0	30	パ ニ メ グ フリ ベ ベ O フォ ソ キ ル
ヒソン	寶物為 3 個。射程範圍只有 2。	900	10	3	2	70	パ ニ メ グ フリ ベ ベ O フォ ソ キ ル
ケルウス	寶物有 2 個。射程範圍也更加寬廣。	[illegible]	[illegible]	2	1	40	パ ニ メ グ フリ ベ ベ O フォ ソ キ ル
スクアーロ	寶物可以追加到 4 個。	1000	10	4	2	[illegible]	パ ニ メ グ フリ ベ ベ O フォ ソ キ ル
ティグレ	比ケルウス出力更加提升的零件。	700	[illegible]	2	1	[illegible]	パ ニ メ グ フリ ベ ベ O フォ ソ キ ル
パックワーム	背部零件之王。全部數皆最高。	1100	10	4	2	90	パ ニ メ グ フリ ベ ベ O フォ ソ キ ル

■對長期戰很有幫助的寶物群

【參考資料—「神奇機甲目錄2090」】

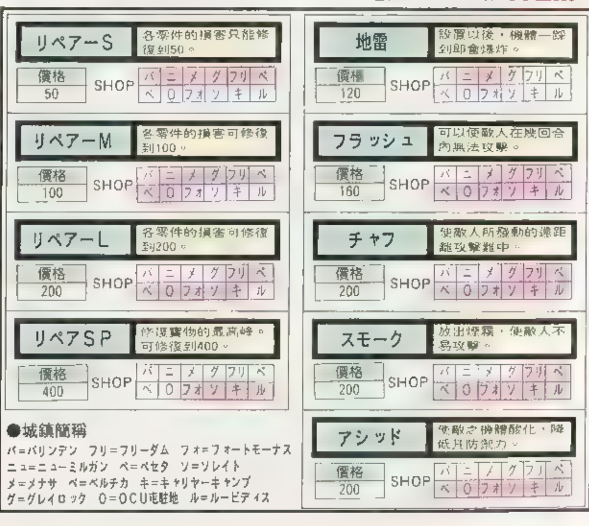
神奇機甲的裝備或是駕駛員的能力當中，有許多無論你怎麼做都很難維持的物件。可以給予其某種程度輔助的就是我們以下所要介紹的寶物了。這些寶物不但單價便宜，而且用完就可以丟掉，相當地方便。當你使用過一次以後，若有必要，別忘了要補充。另外，寶物是和零件裝配在一起的，所以其也以零件部分來做區分。

ITEM

寶物種類有修復與輔助攻擊等 2 種

寶物可以大略地分成 2 大種類。1 種是修復系的寶物，而另一種則是對進行戰鬥有利的攻擊輔助寶物。無論是那一種寶物，都只有在任務進行時才可以使用。在進行任務的時候，無論是在移動之前，或者是移動之後，都可以使用寶物指令。但是，在受到攻擊之後則會變得無法再使用，所以你必須算好使用的時機，而這一點應該也能算是戰略之一吧！寶物全部共有 9 個類型。希望各位能夠把握每一種寶物的特徵，配合需要來使用這些寶物。另外，有關攻擊輔助寶物的事項，我們在P.111有詳細介紹，可提供給各位做參考。

【寶物一覽】ITEM



寶物名	特徵	價格	SHOP
リペアーS	各零件的損害只能修復到50。	50	パ ニ メ グ フリ ベ ベ O フォ ソ キ ル
リペアーM	各零件的損害可修復到100。	100	パ ニ メ グ フリ ベ ベ O フォ ソ キ ル
リペアーL	各零件的損害可修復到200。	200	パ ニ メ グ フリ ベ ベ O フォ ソ キ ル
リペアSP	修復寶物的最高峰。可修復到400。	400	パ ニ メ グ フリ ベ ベ O フォ ソ キ ル
地雷	設置以後，機體一踩到即會爆炸。	120	パ ニ メ グ フリ ベ ベ O フォ ソ キ ル
フラッシュ	可以使敵人在幾回合內無法攻擊。	160	パ ニ メ グ フリ ベ ベ O フォ ソ キ ル
チャフ	使敵人所發動的遠距離攻擊難中。	200	パ ニ メ グ フリ ベ ベ O フォ ソ キ ル
スモーク	放出煙霧，使敵人不易攻擊。	200	パ ニ メ グ フリ ベ ベ O フォ ソ キ ル
アシッド	使敵之機體酸化，降低其防禦力。	200	パ ニ メ グ フリ ベ ベ O フォ ソ キ ル

●城鎮簡稱

パ＝パリンテン　フリ＝フリーダム　フォ＝フォートモーナス
ニュ＝ニューミルガン　ベ＝ベセタ　ソ＝ソレイト
メ＝メナサ　ベ＝ベルチカ　キ＝キャリヤーキャンプ
グ＝グレイロック　O＝OCU屯駐地　ル＝ルーピディス

■也有在商店裏買不到的武器零件

【參考資料—「神奇機甲・零件目錄2090」】

有一些武器或者是零件，即使在商店中也無法買到，也就是所謂的「非賣品」。而這一些物件多半是由各軍發注，供給兵士們的特性品。另外也有一些是在ハフマン島上買不到，這些物件是由外部來的傭兵所帶進，並且留在戰場上忘記帶走的。在此我們從中挑出幾個為大家做介紹。

NOT FOR SALE

初期裝備或撿到的非賣品

非賣品的得手方法，除了初期裝備以外，你可以在戰場上撿到，或者是在打倒敵人後得手。由於掉落的東西多半是貴重品，所以一定要積極撿起。

WEAPONS

武器	Weight	AT	DF	Hit	Range	製造公司
ラプター	8	4×3	—	62	1	ディアブルアビオニクス社
	雖可4連射，但本身攻擊力並不高，為ロイド、キース的初期裝備機關[illegible]。					
イグチ5式	8	12	—	75	1	イグチ社
	命中值[illegible]算高，為モーリー的初期裝備步槍					
ビズ3	12	1×10	—	68	3—4	ヴィンス社
	可攻擊3次，為ロイド、キース的初期裝備導彈發射器					
ツィーゲ	10	99	—	99	1	シュネッケ社
	被稱為神秘究[illegible]武[illegible]的最高步槍。可在執行任務時撿到					

PARTS (LEGS)

武器	Weight	DF	HP	Move	製造公司
テンダス	18	10	24	12	シュネッケ社
	ロイド的初期裝備。由於是供給品，其全體數值也較低				
サクタ90X式	40	33	100	16	サカタインダストリィ
	トーヒン的初期裝備。[illegible]輕且HP高為其特徴				
ガスト	12	9	18	16	ディアブルアビオニクス社
	敵之裝備品。除了為量產品外，其還以移動力高而著稱				
カーム	13	9	21	12	ディアブルアビオニクス社
	敵之裝備品。HP比ガスト高，但移動力較差				
サカタ90式	58	39	114	[illegible]	サカタインダストリィ
	[illegible]之裝備品，各數值皆勝過90X式，但重量也較差				
テラーンII	90	58	200	16	ドミトーリ社
	テラーン系列的最新作。可在執行任務時撿到				

PARTS (ARM)

零件	Weight	DF	HP	Hit	AT/Hit	製造公司
テンダス	18	12	22	57	8/80	シュネッケ社
	ロイド的初期裝備。攻擊力低					
サカタ90X式	50	32	[illegible]	70	40/80	サカタインダストリィ
	イーヒン的初期裝備。ARM本身的命中値頗高					
ガスト	9	8	16	65	3×4/70	ディアブルアビオニクス社
	敵之裝備品。此零件本身可當做近距[illegible]武器來使用					
カーム	8	9	19	45	7/80	ディアブルアビオニクス社
	敵之裝備品。數値上較テンダス差					
サカタ90式	48	40	120	30	76/80	サカタインダストリィ
	敵之裝備品。HP非常高，但命中值低為其缺[illegible]					
カロークII	70	49	200	90	8×10/75	ドミトーリ公社
	カローク系列的最新作。可在執行任務中撿到					

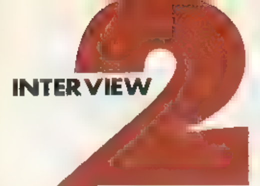
PARTS (BODY)

零件	Weight	DF	HP	Engine	製造公司
テンダス	20	10	27	110	シュネッケ社
	供給上級士兵的身體零件。為ロイド的初期裝備				
サクタ90X式	50	34	140	200	サカタインダストリィ
	為サカタインダストリィ的試驗開發作。為イーヒン的初期裝備				
ガスト	24	7	21	150	ディアブルアビオニクス社
	為神奇機甲實用後的量產品。為敵之裝備品				
カーム	12	8	24	55	ディアブルアビオニクス社
	供給下級士兵，為敵[illegible]的標準裝備零件				
サカタ90式	70	42	168	300	サカタインダストリィ
	[illegible]過90X式的成功，更加以強化的作品。為敵之裝備品				

【ヤン評】

使用較強的神奇機甲來戰鬥，也是一種戰略

仔細地確認資料，並將其裝備在神奇機甲身上，的確是相當重要的工作。如果你以一種隨便的心態來裝備武器，想要在艱困的戰鬥中得到勝利根本是不太可能的事。如果你能確[illegible]把握所有的狀況、駕駛員的類型，以及各零件的特徵，那麼你就應該可以選出適合各種狀況的最佳神奇機甲了。報酬就是應該用在這種地方，隨便使用就太可惜了！



雷霆任務 補充資料導引

想要在這個世界生存下去的必要知識，並不全是與神奇機甲的裝備有關的事情。在這裏我們將嚴選出戰鬥中所必要的以及在所有情報當中，特別對各位有所幫助的有關資料。

PAINT 共有12系統40色的豐富色彩



■可以創造出具有個性的色彩

【參考資料—「神奇機甲彩色綜合目錄2090」】

神奇機甲的零件是可以自由裝備的。所以，你當然可以製作出一架獨自的機體。但是，在Set up的指令當中，還包含了一項並不屬於裝備的——顏色的變更項目。其顏色的變化，為12系統全40色。由這一些顏色當中選出自己喜歡的顏色，如果決定好了的話，即可以製作出一台充滿了原創性的機體。只要是キャニオンクロウ的隊員，即可以隨時變更機體目前的顏色。你可以將以下的一覽圖做為參考，一定要試試這個著色系統。

【色彩一覽】COLOR



■使用特殊能力對戰鬥較為有利

【參考資料─「神奇機甲・正式實錢導引」】

當歷經過許多殘酷的戰鬥以後，人類也會開始累積一些珍貴的經驗。然後，更強、更精銳、更靈活……的戰士則會逐漸被培育出來。而且，當駕駛員的等級達到一定程度以後，可以藉由其經驗的累積狀態，而開始會使用出一些特殊能力。而這些特殊能力就叫做戰技（Skill）；隨著攻擊類型的不同，可以習得的種類也各有所差異。在這裡，我們將為各位說明戰技的有關事項。另外，關於更詳細的習得方法，請參照P.112。

SKILL 累積經驗值以習得戰技



戰技在3種攻擊型態當中都有存在，全部共有7個種類。而這些戰技並不一定在習得之後就可以馬上使用，它們是採隨機方式而使出來的。不過，如果使用出來則會有很大效果。

FIGHT スタン

使對手斷氣

使敵之神奇機甲在一定時間內無法行動，呈現出氣絕狀態。

FIGHT ダブル

使出兩次攻擊

當兩手有裝備格鬥武器（包含拳）時，可以進行2次攻擊。

FIGHT ファースト

發動先制攻擊

當敵人使用近距離攻擊，而我方採格鬥攻擊時，可以使出先制攻擊。

SHORT デュエル

選擇打擊部位

表示出敵人的零件，一旦選擇決定後，即可朝該部位進行攻擊。

SHORT スイッチ

以其他武器攻擊

當兩手有裝備武器時，利用沒有選擇的武器連續發動攻擊。

SHORT スピード

增加攻擊次數

當裝備有機關槍等武器時，可增加發射彈數，使出更強力的攻擊。

LONG ガイド

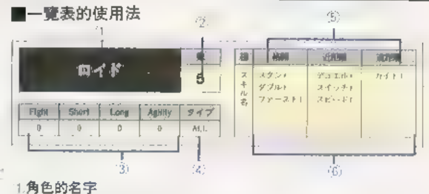
狙擊某部位

與デュエル具同效果，可利用遠距離攻擊來對付敵人。

LEARNING 各角色可習得的戰技

戰機雖有7種類，但並非全部都可以學會。因為這些戰技對駕駛員而言，有有用與沒用的分別。如果是有用的駕駛員，可學會的戰技就會多；反之對沒有的駕駛員而言，當然可學會的戰技也就很少。另外，角色們都有其所屬的類型。也就是說，該駕駛員比較擅長使用什麼樣子的攻擊，亦即所謂的戰士類型。會根據所屬的戰士類型，來決定容易學會的戰技。如果使用適合該駕駛員的戰鬥方式來進行戰鬥的話，即可以學會更具有效率的戰技。順道一提，在表中可看到在戰技名後面有一些會附上"※"的記號，這是表示在該戰士成為キャニオンクロウ的隊員之前，就已經會使用的戰技。而這一些也算在數學中。

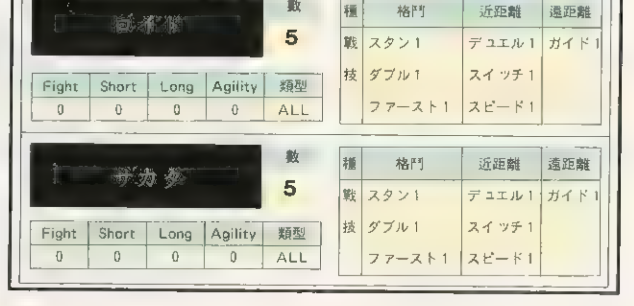
■一覽表的使用法



1. 角色的名字
2. 角色可學會的戰技個數
3. 成為伙伴時，各類型的初期經驗值
4. 角色擅長攻擊的類型
5. 戰技的類型。格鬥（FIGHT）、近距離（SHORT）、遠距離（LONG）
6. 可能習得的戰技名稱



短暫的休息。在神奇機甲的駕駛艙中，士兵們在打盹……。



[illegible] — 數：5

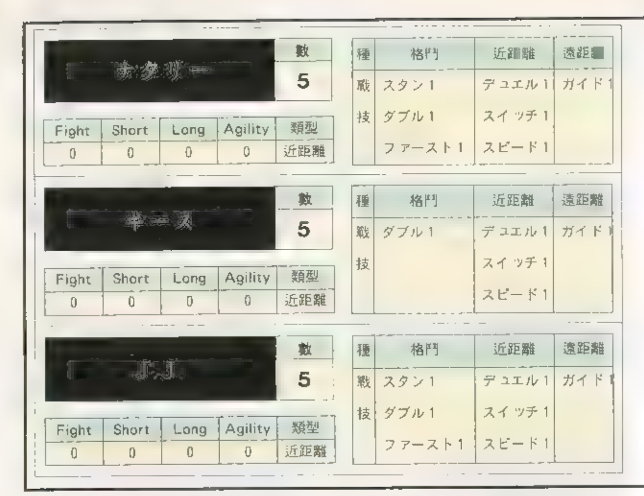
Fight	Short	Long	Agility	類型
0	0	0	0	ALL

種	格鬥	近距離	遠距離
戰	スタン1	デュエル1	ガイド1
技	ダブル1	スイッチ1	
	ファースト1	スピード1	

[illegible] — 數：5

Fight	Short	Long	Agility	類型
0	0	0	0	ALL

種	格鬥	近距離	遠距離
戰	スタン1	デュエル1	ガイド1
技	ダブル1	スイッチ1	
	ファースト1	スピード1	



數	Fight	Short	Long	Agility	類型
5	0	0	0	0	近距離

種	格鬥	近距離	遠距離
戰技	スタン1	デュエル1	ガイド1
	ダブル1	スイッチ1	
	ファースト1	スピード1	

數	Fight	Short	Long	Agility	類型
5	0	0	0	0	近距離

種	格鬥	近距離	遠距離
戰技	ダブル1	デュエル1	ガイド1
		スイッチ1	
		スピード1	

數	Fight	Short	Long	Agility	類型
5	0	0	0	0	近距離

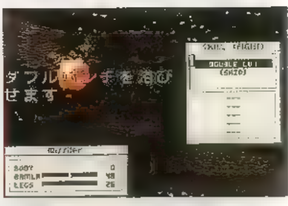
種	格鬥	近距離	遠距離
戰技	スタン1	デュエル1	ガイド1
	ダブル1	スイッチ1	
	ファースト1	スピード1	

LECTURE!

ヤン的生還講座

要學會戰技是很難的。故最好先決定攻擊形態較好。

所謂的戰技，並不是說想要學會就可以學會的。在學會戰技之前，你必須在實戰中累積經驗，而且，一旦你在戰鬥中失敗，而變成無法戰鬥的狀態，那麼當然也就沒有辦法學會戰技。最保險的方法是，一直不斷地去重覆同樣攻擊的戰鬥。像我之所以可以學會格鬥系的戰技，也是不斷地練[illegible]擊拳，好不容易才學會的。當然，每個人所適合學習的戰技皆有所不同，你只要能夠掌握出自己的方向，再集中地戰鬥下去，總有一天一定會學會的。例如像ナタリー[illegible]長近距離攻擊。所以，你只要重覆適合自己的戰法，不斷地累積經驗值就行了。破壞Body以外的零件，即可得到許多經驗值，請牢記這一點。





數	Fight	Short	Long	Agility	類型
4	95	65	155	250	回避

種	格鬥	近距離	遠距離
戰技	ダブル1	スイッチ1	ガイド1
	ファースト1	スピード1	

數	Fight	Short	Long	Agility	類型
3	670	155	320	154	格鬥

種	格鬥	近距離	遠距離
戰技	スタン1	デュエル1	ガイド1
	ダブル1※	スイッチ1	
	ファースト2	スピード1	

數	Fight	Short	Long	Agility	類型
4	200	200	450	450	遠距離

種	格鬥	近距離	遠距離
戰技	スタン1	デュエル1	ガイド1
		スイッチ1	

數	Fight	Short	Long	Agility	類型
3	480	800	160	160	格鬥

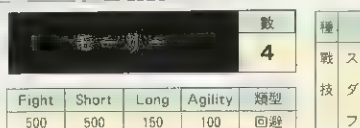
種	格鬥	近距離	遠距離
戰技	スタン1※	デュエル1	ガイド1
	ダブル1	スイッチ1	
	ファースト1		

數	Fight	Short	Long	Agility	類型
3	450	700	1000	350	遠距離

種	格鬥	近距離	遠距離
戰技	無	デュエル1	ガイド1
		スイッチ1	
		スピード1	

數	Fight	Short	Long	Agility	類型
3	1200	500	400	400	格鬥

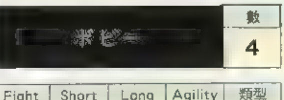
種	格鬥	近距離	遠距離
戰技	スタン1※	無	無
	ダブル2		
	ファースト2		



數
4

Fight	Short	Long	Agility	類型
500	500	150	100	回避

種	格鬥	近距離	遠距離
戰	スタン1	デュエル1	無
技	ダブル1	スイッチ1	
	ファースト1		



數
4

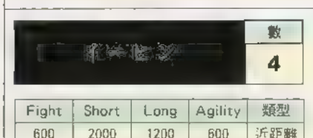
Fight	Short	Long	Agility	類型
340	2000	1020	340	近距離

種	格鬥	近距離	遠距離
戰	スタン1	スイッチ1	ガイド1
技	ダブル1		

數
5

Fight	Short	Long	Agility	類型
740	1110	370	1480	格近回

種	格鬥	近距離	遠距離
戰	スタン1	スピード1	無
技	ダブル1		
	ファースト1		



數
4

Fight	Short	Long	Agility	類型
600	2000	1200	600	近距離

種	格鬥	近距離	遠距離
戰	スタン1	スピード1	ガイド1
技	ダブル1		

數
2

Fight	Short	Long	Agility	類型
2800	900	2100	800	格遠

種	格鬥	近距離	遠距離
戰	スタン1※	無	無
技	ダブル1※		

數
2

Fight	Short	Long	Agility	類型
1200	1200	1200	1200	ALL

種	格鬥	近距離	遠距離
戰	スタン1※	デュエル1	ガイド1
技		スイッチ1	
		スピード1	

■城鎮上的鬥技場聚集了全世界各地的強者

【參考資料－「2090年コロシアム鬥士列表」】

在城鎮上有設置可以賭博的戰鬥鬥技場。在這個鬥技場當中，聚集了來自世界各地的強者，他們為了想獲得賞金，而等待著有人來向他們挑戰。在鬥技場可以登場上場的，只有一些超越一定等級的戰士而已。所以，戰士也是有區分階級的；因此你最好能事先仔細地看資料，來決定對戰對手。關於賠率的詳細說明，請參照p.101。

FIGHTER

在鬥技場上共可和65人對戰

登錄的戰士數量，全部共有65人。不過，在別的城鎮上，也有會乘著不同機體上場比賽的戰士。活用這些資料的要點在於，各戰士類別之攻擊能力。在這些數值當中，越大的即表示該戰士較擅長的攻擊方式所在，並且實際上會以那種類型的攻擊來對付你。你必須注意這一點，來訂立作戰方法。

LECTURE!

ヤン的生涯講座

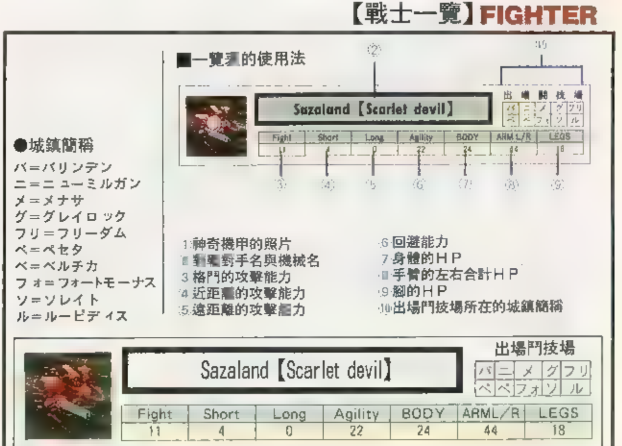
如果想和ドリスコル對戰的話就將這個密碼輸入即可

神奇機甲各具有其機體保存用的密碼，而由於ハンス調查出了ドリスコル的密碼，如果你想與他對戰的話，可以在鬥技場時試試看。

密碼

7FンBZミi%ンンカ38サe
SエツPネトriレスモeQンエ
ArJnミZ7%キXPGEi

【戰士一覽】FIGHTER





Rudensky【GUST】

出場闘技場

バ	ニ	メ		グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
0	9	0	18	21	32	34

Jorg【CARM】

出場闘技場

バ	ニ	メ		グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
30	0	30	24	24	44	21

Alexander【TENDUS】

出場闘技場

バ	ニ	メ		グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
34	0	0	26	27	44	24

Were Wolf【ZOLA 3A】

出場闘技場

バ	ニ	メ		グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
7	6	0	25	30	40	24

Adam【PAVOT】

出場闘技場

バ	ニ	メ		グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
9	16	7	30	36	50	27

Jimmy【ZENITH】

出場闘技場

バ	ニ	メ		グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
14	0	24	34	33	49	26

Demon.V【GALVO】

出場闘技場

バ	ニ	メ		グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
36	0	0	42	42	48	30

Bleaker【GIZEH】

出場闘技場

バ	ニ	メ		グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
25	0	22	33	45	52	34

Rich【HUSKY Mk.Ⅲ】

出場闘技場

バ	ニ	メ		グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
11	32	9	38	39	48	30

Jango【VAPOR】

出場闘技場

バ	ニ	メ		グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
0	24	0	43	48	60	28

Hansen【TEMPEST】

出場闘技場

バ	ニ	メ		グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
15	21	0	46	36	50	36

Charly【ZIGLE 6B】

出場闘技場

バ	ニ	メ		グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
62	0	0	48	42	60	30

Kenny【PAVOTⅡ】

出場闘技場

バ	ニ	メ		グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
13	24	0	43	54	48	42

Snow Bird【GALVO SV】

出場闘技場

バ	ニ	メ		グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
0	78	0	54	48	72	36

Gregorio【Mr.Kong】

出場闘技場

バ	ニ	メ		グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
50	0	0	68	84	96	66

Charly【ZIGLE】

出場闘技場

バ	ニ	メ		グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
0	54	0	55	48	72	42

Keey【GALVO MRX】

出場門技場

パ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
36	0	63	59	54	84	42

Snow Bird【GENEM】

出場門技場

パ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
21	62	10	65	66	108	54

Smorker【CLAVECIH】

出場門技場

パ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
19	34	0	67	60	96	48

Fork【GROP】

出場門技場

パ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
0	54	0	61	54	84	42

Fork【MOTH】

出場門技場

パ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
34	0	81	66	66	108	60

Were Wolf【BIZANT】

出場門技場

パ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
0	30	[illegible]	67	72	96	54

Adam【AVNIR】

出場門技場

パ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
24	24	0	68	84	96	66

JImmy【STORK】

出場門技場

パ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
24	54	0	67	72	84	60

Demon.V【ZEAREID】

出場門技場

パ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
0	68	0	77	84	96	60

Bleaker【ORC S1】

出場門技場

パ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
30	19	0	65	60	72	54

Rich【CLAVECIH II】

出場門技場

パ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
[illegible]	48	0	71	66	96	54

Jango【PEREGRINE】

出場門技場

パ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
28	39	[illegible]	100	84	228	42

Hansen【ZIKADE】

出場門技場

パ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
46	0	0	77	96	102	54

Charly【CROF】

出場門技場

パ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
0	[illegible]	0	74	96	90	60

Kenny【BONART】

出場門技場

パ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
49	0	0	84	108	144	84

Snow Bird【VASA】

出場門技場

パ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
45	0	0	92	120	168	96

=コング在未成為同伴前出.



Smorker【MEREREID】

出場闘技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
36	48	108	97	120	144	180

Fork【ORCSⅡ】

出場闘技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
0	153	76	80	96	114	72

Marty【GROP SP-V】

出場闘技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
55	63	0	100	120	168	102

Fox【CICADAⅡ】

出場闘技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
32	108	0	102	144	192	114

Orden【INDOS】

出場闘技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
[illegible]	102	0	112	144	216	120

Bringer【STORK Mk.Ⅳ】

出場闘技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
58	0	89	97	108	144	90

Joe the Apach【NOVAREID】

出場闘技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
44	67	0	107	126	156	84

Volcano【S ORCS】

出場闘技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
47	84	0	115	132	180	114

Ralph【Cancer】

出場闘技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
102	12	72	123	156	216	120

Blue eye【FROST】

出場闘技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
79	0	0	101	108	120	72

Long Bow【PRISOMEA】

出場闘技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
0	91	0	104	132	150	90

Rally【TYPE 65】

出場闘技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
0	288	0	102	132	168	114

Brian【WILD GOAT】

出場闘技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
0	156	0	135	156	216	138

Rocky【ALPGGIO】

出場闘技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
69	54	90	126	144	192	120

Ford【ZINC】

出場闘技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
[illegible]	152	0	117	162	204	144

Snow Bird【BRIZIA】

出場闘技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ベ	ベ	フ	オ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
66	81	0	136	180	264	120

Smorker【PROZION】

出場門技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
44	80	108	115	120	144	138

Fork【TYPE 67】

出場門技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
0	151	66	108	132	204	114

Marty【RATMOUNT】

出場門技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
88	60	78	140	168	264	108

Fox【ORGEL】

出場門技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
0	140	0	109	150	168	120

Orden【ZEROA】

出場門技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
0	120	0	123	156	240	120

Bringer【BRIZIA II】

出場門技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
74	124	153	148	204	288	156

Joe the Apach【PERZEA】

出場門技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
0	169	0	137	156	192	72

Volcano【TYPE 67C】

出場門技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
0	120	0	138	168	216	156

＝ラルフ還未成為同伴前出場

Blue eye【FAGOT】

出場門技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
0	121	0	148	174	264	180

Long Bow【TYPE 103】

出場門技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
88	0	129	139	192	216	144

Rally【TELAREN】

出場門技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
109	0	90	139	204	288	156

Brian【KAROOK】

出場門技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
35	145	[illegible]	115	228	78	34

Rocky【VALS】

出場門技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
[illegible]	336	0	63	30	78	34

Ford【FAGOT】

出場門技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
106	109	126	128	174	216	228

Mobs【PEGASE】

出場門技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
142	0	162	155	228	312	204

Smorker【VALIANT】

出場門技場

バ	ニ	メ	グ	フリ
ペ	ベ	フォ	ソ	ル

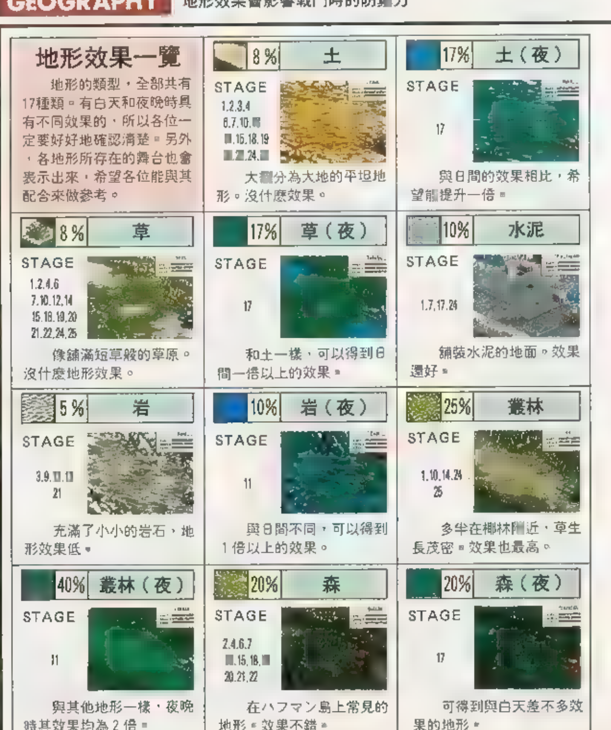
Fight	Short	Long	Agility	BODY	ARML/R	LEGS
6	136	0	100	120	140	100

■地形具有各種效果

【參考資料—「2090年度版　漫步ハフマン島」】

ハフマン島的地形，有沙漠、草等的大自然景象，以及道路或港口等等的人工建築物。如果你能將這些地形當做是自己的伙伴，那麼勝利就離你不遠了。因為地形所具有的效果，會影響到戰鬥[illegible]的防禦力。在此，我們要為各位介紹存在在場場上的所有地形。對各位在前進時一定有所幫助。

GEOGRAPHY 地形效果會影響戰鬥時的防禦力



地形效果一覽

地形的類型，全部共有17種類。有白天和夜晚時具有不同效果的，所以各位一定要好好地確認清楚。另外，各地形所存在的舞台也會表示出來，希望各位能與其配合來做參考。

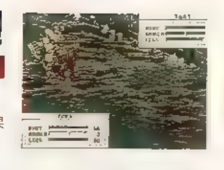
地形	效果	STAGE	說明
土	8%	1.2.3.4 6.7.10.[illegible] [illegible].15.18.19 [illegible].[illegible].24.[illegible]	大[illegible]分為大地的平坦地形。沒什麼效果。
土（夜）	17%	17	與日間的效果相比，希望能提升一倍。
草	8%	1.2.4.6 7.10.12.14 15.18.19.20 21.22.24.25	像舖滿短草般的草原。沒什麼地形效果。
草（夜）	17%	17	和土一樣，可以得到日間一倍以上的效果。
水泥	10%	1.7.17.24	舖裝水泥的地面。效果還好。
岩	5%	3.9.[illegible].[illegible] 21	充滿了小小的岩石，地形效果低。
岩（夜）	10%	11	與日間不同，可以得到1倍以上的效果。
叢林	25%	1.10.14.24 25	多半在椰林附近，草生長茂密。效果也最高。
叢林（夜）	40%	11	與其他地形一樣，夜晚時其效果均為2倍。
森	20%	2.4.6.7 [illegible].15.18.[illegible] 20.21.22	在ハフマン島上常見的地形。效果不錯。
森（夜）	20%	17	可得到與白天差不多效果的地形。

LECTURE!

ヤン的生還講座

位於城鎮上的鬥技場之地形效果

在城鎮上的鬥技場，也是有設定地形效果的。但是其效果本身為0，且對手也[illegible]於同一地形，所以沒什麼助益可言。





地形	效果	STAGE	說明
河（小）	0%	2.18.20	比較接近小溪的地點。完全沒有效果。
河（大）	15%	11	會成為戰場的是島上的メール河。效果居中。
市街	15%	5.16	大廈並列，ハフマン島的城鎮。與敵之效果同。
市街（夜）	20%	8	和自然不一樣，即使夜晚效果也不會上升。
沙漠	3%	9.13	因上次紛爭而沙漠化的地形。效果很低。
道	10%	4	舖裝的道路。周圍有土時會比較有利。
廢墟	15%	9	因成為戰場而變成廢墟的工廠。效果普通。
橋（夜）	15%	11	渡過大河的橋。與河的效果相同。
工廠	15%	23	サカタインダストリィ所有工廠。效[illegible]普通。
港	10%	26.27.28	建了許多倉庫的港口。效果普通。
空港	10%	29	具直升[illegible]停機坪的空軍專用機場。效果與港口同。
基地	15%	30	ロングリバース[illegible]上的巨大基地。效果與工廠同。

關於在各地形的消費移動力或登段能力

【參考資料—「2090年版　漫步ハフマン島」】

乘神奇機甲移動的時候，首先要考慮的就是地形或段差。無論裝備了多具有移動力的腿部零件，也有可能會與移動的地形不相稱；或者是在段差多的地方，只能發揮一點點的能力。在這裡，我們將為大家介紹與各地形或段差等等，與移動力有關的資料。希望能做為各位的參考。

MOVE

神奇機甲的消費移動力會隨地形變化

所謂的消費移動力，即是指通過各地形時，須要消耗多少移動力的值。這個數值會依地形不同而有所差異，也會依照所裝備的細部零件而產生變化。而段差方面，無論是哪一種腳部零件，每一段的消費移動力皆為1。另外表上數值越小則越有利。

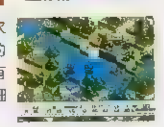
各地形的消費移動力

地形	腳的類型			
	2腳	履帶	氣墊	輪胎
土	3	3	2	2
森	4	3	2	3
叢林	4	4	3	4
岩	3	4	2	4
市街	3	3	2	2
河川	4	5	2	4
草	3	3	2	2
工廠	3	3	2	2
沙漠	4	2	2	3
道	3	—	—	—
廢墟	3	3	—	2
橋	3	3	—	2
水泥	3	3	2	2
港	3	3	2	2
機場	3	3	2	2
基地	3	3	2	2

STEP UP

登段能力依腳的類型而改變

登段能力是指在一次移動中，可以登上幾段的值。其會依腳之類型而有所變化。關於段差的詳細說明請參照P.108。



腳類別的登段能力

腳的類型	登段能力
2腳	到2段
履帶	到1段
氣墊	到1段
輪胎	到1段



【ヤン評】

這些是想在ハフマン島生還所該知道的事情

想要在戰鬥中奪得勝利，是非常不容易的事。不僅是自己的機體，你還必須把握各駕駛員的能力、戰場上的地形等等各種條件。但是，如果你想成為一名成功的傭兵，那麼像這一點的知識，你就必須把握清楚。資料這種東西看起來雖然很土氣，但這些卻是支撐所有根底的東西，如果不儘量使用的話，就太可惜了。

創造我們的人

INTERVIEW

開發者訪談

彼らの卓越した想像力が新たな世界を構築し、そして俺達

夢を現実にするクリエイターたち。

給所有的戰士

將所有的熱情灌注在開發這款遊戲上面，面對愛用者們，道出了這些熱情的情報。就讓我們來看看這些工作人員的心聲吧！

MOVE STEP UP MESSAGE ALL OF USER







Shinji Hashimto

橋本眞司（36歲）

General Producer

【總監製】負責製作、宣傳

由史克威爾以來的路線而製作出來的野心作，也是個問題作品。

我一直想要創作出一種，也許並不是每一個人都可以接受，但卻具有強烈暗示的訊息，以及強硬氣概的一款軟體—而這就是我們製作這一個企畫的政策。正如大家所知，像太空戰士系列、復活邪神系列，以及所謂聖劍傳說系列等等，都可以算是史克威爾流派的軟體吧！我想做一款和這些遊戲不同的，一種全新類型的遊戲；它能夠強烈地吸引各位使用者，一種能夠永遠深植於人心的絕佳作品，而這一個想法即是我們創造這款軟體的原動力。

而依照這個路線所做出的這款作品，我認為是脫離了史克威爾一直以來的路線，而做出來的野心作，也是一款問題作品。我們對於現場的挑剔，也能夠在作品當中反映出來。不過，身為這款遊戲的綜合製作人，我當然希望能有更多人能夠了解這一款絕世佳作；而在ＳＦＣ的機體上，讓大家驚訝原來還可以創造出這麼多的世界來，我們為了傳達這種令各位感到驚訝的"進步"，而非常努力開發。

例如在設定方面。這款作品是以近未來為舞台的。就像幻想遊戲一樣，這裡全部都是夢想出來的世界，完全都是虛構出來的。這款作品當中的世界，全是在目前的文化、目前的政治所存在的世界而延長出來的。像這樣時代設定的地方，如果不將想法緊密地連繫在所謂"現在"的這個時代背景上面，則很難對我們的設定有深刻感覺。雖然這當中也會有一些奇怪的矛盾存在，但是這樣才會更加有趣呀！對於製作的人而言，決定有多少東西是真的，就好像製作一部電影一樣的費力。

不過，我們雖然很想追求更深奧的東西；但是，我們自己本身對於在設定面上所不足的部分，實際上是存在的……。也就是說，在目前這個時候有的東西，我們想全部將其反映在遊戲當中，而這些方面的東西使用進去，應該可以做出一個令人滿意的作品才對。

而且像機械人，如果說這是近未來物的話，那麼在創作之前「我對於這種形勢已看夠了。」不是會有這種人存在嗎？所以，我們這一次才想到將機械人與人類連接在一起，而成功地創造出神奇機甲。在你說討厭之前，一定要先看看我們所創造出來的這個世界。這也是史克威爾在這種類型遊戲中所跨出來的第一步。我們也等待著各位溫暖熱情的支持。希望各位能喜歡這樣子脫離軌道的遊戲？



Toshiro Tsuchida

土田俊郎（30歲）

Producer

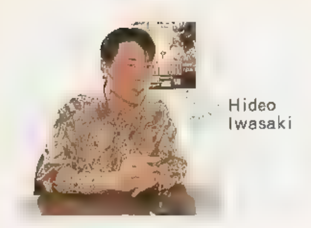
【製作人】負責製作

我想做出現實世界的延長之所以沒有「飛天神奇機甲」，則是因為遵循規則

我製作這款遊戲的原則是，希望能夠將工作人員的構想、品位，以及其能力做最大限度的活用。而在其中，我想最大的賣點就在於機器的設定，在遊戲畫面所表現出來的方式，這便是這款遊戲是特別的地方。

將部隊全設定以神奇機甲的原因為何？其實很簡單，因為我希望能讓玩家感受到製造一架機體所帶來的快樂感覺。不過，由於這是一款在現實世界的延長線之上所創作出來的故事，所以我們也遵循了「沒有飛天神奇機甲」的規則。如果會在天上飛的話，那就失去現實感了。

而且，並不是先跟著故事的進行來玩，也希望各為能以Set up的系統來遊戲。我想你一定會覺得越玩越有意思的。



Hideo Iwasaki

岩崎秀雄（25歲）

Director

【導演】負責劇本

不想創作
英雄人物遊戲，
確實是這款遊戲製作的
前題之一

在寫這款遊戲的故事時，不想將其做成一款英雄故事，是我寫作的前提之一。國與國的戰爭，在這所謂的巨大流程當中，先以一名士兵就能夠將所有的事情解決，像這種英雄是我不想創造出來的。即使幻想遊戲容許有這種人物存在，但是我想近未來是不能容許的。

在設定方面，開始並沒有碰到什麼麻煩，但是在遊戲雛形逐漸顯現出來的時候，我們就希望能有此人類出現。人[illegible]戲劇當中更多的生活感。ロイド一行人也是人，他們也會吃飯，而且也會到超級市場或餐廳裏去……。為了要將這些東西全部表現出來，所以我們才做了這麼細微的設定。

當然這一些設定都是我們虛構出來的，所以我們希望各位能夠超越這些設定，建造出自己的世界觀。



Mamoro Oyamada

小山田衛（23歲）

Programmer

【程式設計】負責主要程式

由於敵人的思考時間
急劇縮短，
所以等待時間也減短。
可以很多進行遊戲

當聽到ＳＬＧ的時候，好像都會給人一種“敵人的思考時間很長”的這一種印象，而且有很多人也非常不喜歡這一點。因此我們這次在製作這一款遊戲的時候，盡可能努力地去縮短敵人發動攻擊的時間。結果，即變成敵人一起移行了，這麼一來，就不會再有什麼都不做，只是一種看[illegible]的情況發生，遊戲也能流暢地進行了。另外，示範畫面是使用POLYGON畫面。這可是我的自信作品，與敵人的動作配合，希望各位務必欣賞一下這段畫面。

雖遊戲感覺蠻難的，但我還是希望各位能在玩過以後，給予我們各種的寶貴意見。這麼一來我們才能在下次作品時改進。即使是抱怨也可以，希望各位能給我們建議，不一定是長篇大論，即使一句話也行。



Tetsuya Ouya

大矢哲也（26歲）

Programmer

【程式設計】負責戰鬥程式

所謂クリントン型之
四腳機體……，
原來應該能邊走
邊進入戰鬥狀態的

關於戰鬥畫面，我還是認為使用動畫畫面比較好，所以花了很多時間。如果還有餘裕的話，我希望能再給我半年的時間。你可以看到頭目角色們，全體都是以豐富的動畫來表現的。但是由於時間與容量的關係，所以有很多東西只好捨去，而不能輸入其中。例如カニ型的神奇機甲。這種機型原本可以做出「彈跳」的動作。另外還有クリントン型。這個傢伙在戰鬥畫面中，迫力十足，而且還會一邊走路一邊登場的，但都全部刪除掉了……。

另外，視窗中的文字很小，所以請各位要特別注意。我想有些人可能會因為很不容易讀而感到討厭，但我自己是蠻中意的。希望各位在玩過之後能告訴我您的感想。我還加入了俄羅斯文字，請大家務必要看。



Hasahori Hara

原正憲（25歲）

Graphic Desigher

【構圖設計】負責開場構圖

我希望能使
其中所有的人物
在一看之下就感覺到
其情報性

我特別用心設計的地方是開場每一張圖的視覺畫面。顏色方面我決定全部使用較酷的顏色。而且在每一個地方，雖然很小，但是我還加入了有點情報性的東西。如果看得懂的人看到的話，一定會掩嘴而笑的。

但是，這是不能公開表現出來的！最剛開始，當我看到這個劇本的時候，我的腦海裏就出現了毒品的這種印象（笑）。所以，在城鎮的看板上或飛機的尾翼等，才會出現某些[illegible]的第一個字。在其他好幾個地方我也有做這種暗示性的表示，我想這應該也能成為遊戲中的另一種樂趣，所以請各位將這些地方給找出來。也許有一些東西會讓你感到驚訝哦！

無論是畫或者是故事，都有很多值得一看的地方。



Kazuhiro Matsuda

松田一宏 （26歲）

Assistant Director

【助理導演】負責地圖資料製作

興緻越來越好，無視地圖設計者的意見，所以才會產有高樣大廈的地圖

所謂的ＳＬＧ，就是一邊利用地形效果或障礙物，一邊做出適合自己的戰略或戰術，這也是玩ＳＬＧ時最大的樂趣之一。我們製作地圖的人也一樣，對於各個作戰的地形，應用何種的作戰方法等等，我們也是一邊思考，一邊將地形組合出來的。但是，後來興緻越來越好，有一些地圖還放了太多的樹呢！最後，當要配置神奇機甲時，或是要取寶物的時候就會碰到困難……。像這樣自挖墳墓的事情，我不曉得做過多少次（笑）。

我特別喜歡的地圖是，並列著高樓大廈的第16舞台。在這裡，當然也有描繪地圖的設計者，但我卻無視他的意見，而完全乘興而行；所以在不知不覺之下，才會建造出這麼高的高樓大廈（笑）。



Youko Shimomura

下村陽子 （27歲）

Music

【作曲】負責音樂

鬥技場的曲子是以“野蠻曲”為主，我想要做出一些比較特殊的東西

這一次，和我以前所負責作曲的遊戲完全不一樣，我是第一次為這種類型的遊戲譜曲。但是，卻沒有我想像中的那麼辛苦，反倒是感覺很輕鬆，我覺得是在很快好的狀況下完成這次的作品。

我最喜歡的曲子，就是在鬥技場出現的那一段。如果你聽過全編所有的曲目就可以了解，但是，你會不會覺得曲調有點奇怪呀？事實上，鬥技場的曲子是希望做成“野蠻曲”，所以我才會想寫出比較酷而且比較奇怪的東西。而且這種曲子無論是開發小組的各位、工作人員們，還有各位愛用者們對於這一首曲子都頗有好評的樣子；所以，對我來說，也感到相當有成就感。

對於已盡我的全力構築出這個剛強的世界，希望各位也能用您的心來傾聽。



Atsuko Matsueda

松枝賀子 （23歲）

Music

【作曲】負責音樂

2個女人為這個剛硬的世界作曲，請各位一邊感受這種鴻溝一邊聽我們所做的曲子

遊戲音樂本身，是我第一次的工作，因此在這次的工作當中，我真的學到了很多。最感到辛苦的一點是，當自己所作的曲子印象，和企畫者的各位所希望的有所差異的時候。遇到這種情況時，我會一邊想著這也不行，那也不行地重寫曲子（笑）。

我最喜歡的曲子是哪一首？常常有人會問我同樣的問題。我想應該是當ピウィー登場時，那種給人詼諧感覺的音樂吧！這一次，整個遊戲的全體的印象，應該是壯大管絃樂的感覺。但是這首曲子卻比較不同，有點傻傻的，是一首很有趣的曲子。

2個女人要為這麼剛硬的世界作曲，也許會感到代溝，但我仍希望大家除了聽這些壯大曲子之外，也能體會其中獨特的感覺。



Toshiyuki Inoue

井上敏之 （29歲）

Pabulicity

【宣傳】負責宣傳

如果你是抱著想玩史克威爾以往遊戲的心態，那麼你可能要大失所望了

我從去年３月開始就進了開發部，在了解到創作者們的辛苦後，就改入了宣傳部。而這一次當我還在開發部時所得到的經驗，給了我頗大的幫助。特別是在製作設定的時候，除了要理解開發者本身的意願，自己本身所創作出來的設定也用到很多。

就故事而言可能是一直進行下去的，但是即使在同一個舞台當中，依照神奇機甲零件替換而可能產生變化的戰略或戰術，你可以以各種型式來玩，這是一款無論玩多少次還是會覺得很好玩的軟體。請各細細品嚐。

對史克威爾而言，我想這是第一次的剛硬路線，所以對於想要玩史克威爾以前遊戲路線的玩家而言，這款遊戲可能會令你大失所望，但它也算是史克威爾的一個進步吧！



雷霆任務

INDEX

本書で扱っている613項目を
10ジャンルに分別し、五十音順に掲載。
知りたい事柄をキーワードにして
INDEXを検索、活用してほしい。

設定 ESTABLISH

神奇機甲關係 WANDRUNG PANZER

登場角色 CHARACTER

地形 TOPOGRAPHY

指令 COMMAND

戦技 SKILL

鬥技場戦士 FIGHTER

武器 WEAPON

零件

PARTS

賓物

ITEM

INDEX

書號:00199833
ISBN 957-712-902-1
00260
9 789577 129024

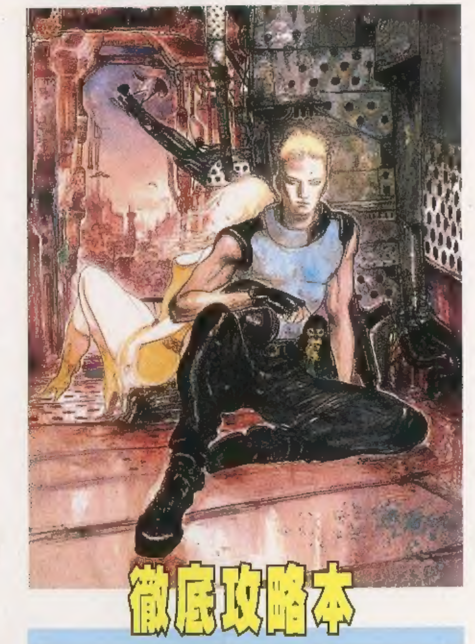
FRONT MISSION ™

尖端出版
定價:260

SFC
尖端典藏攻略本系列033
雷霆任務
徹底攻略本
尖端出版

SUPER FAMICOM





徹底攻略本

尖端出版
尖端典藏攻略本系列033